http://www.oldgamesitalia.net/

003 NOVEMBRE 1988
L. 5000

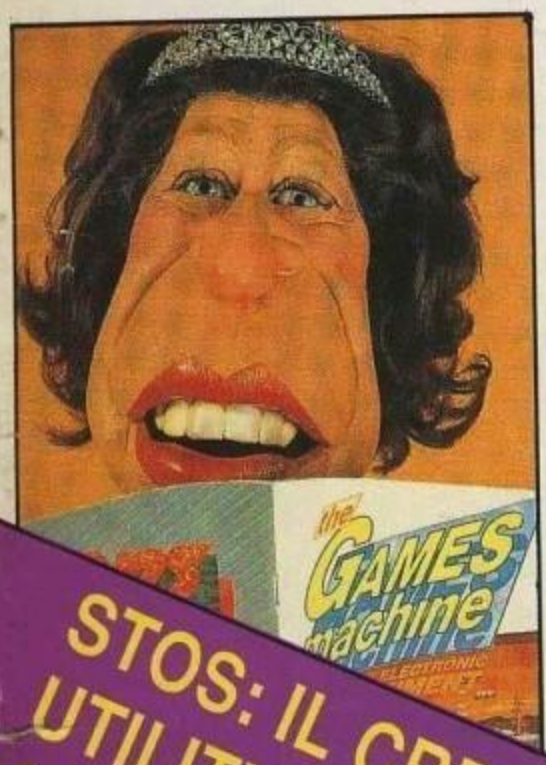
the GAMES machine

STRATEGIA, HUMOUR E VIOLENZA CON

BATTLE CHESS

LA REGINA LEGGE TGM!

E' Ufficiale — abbiamo la foto che lo prova



BATMAN ANTEPRIMA ESCLUSIVA!

Una nuova minaccia per il Nintendo?

LA PRIMA CONSOLE BRITANNICA!

LIBITINA LA SENSUALE VI ASPETTA IN SINBAD

METTI IL TUO JOYSTICK SOTTO SFORZO CON MENACE

STOS: IL CREATORE DI VIDEOGAMES!
UTILITY: PRO SOUND DESIGNER & LIGHTS! CAMERA! ACTION!

Gli 'altri giochi': BLOOD BOWL & CHAINSAW WARRIOR
Stampa: WOLVERINE & CO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIGER ROAD™

SCREEN SHOTS FROM ARCADE VERSION.

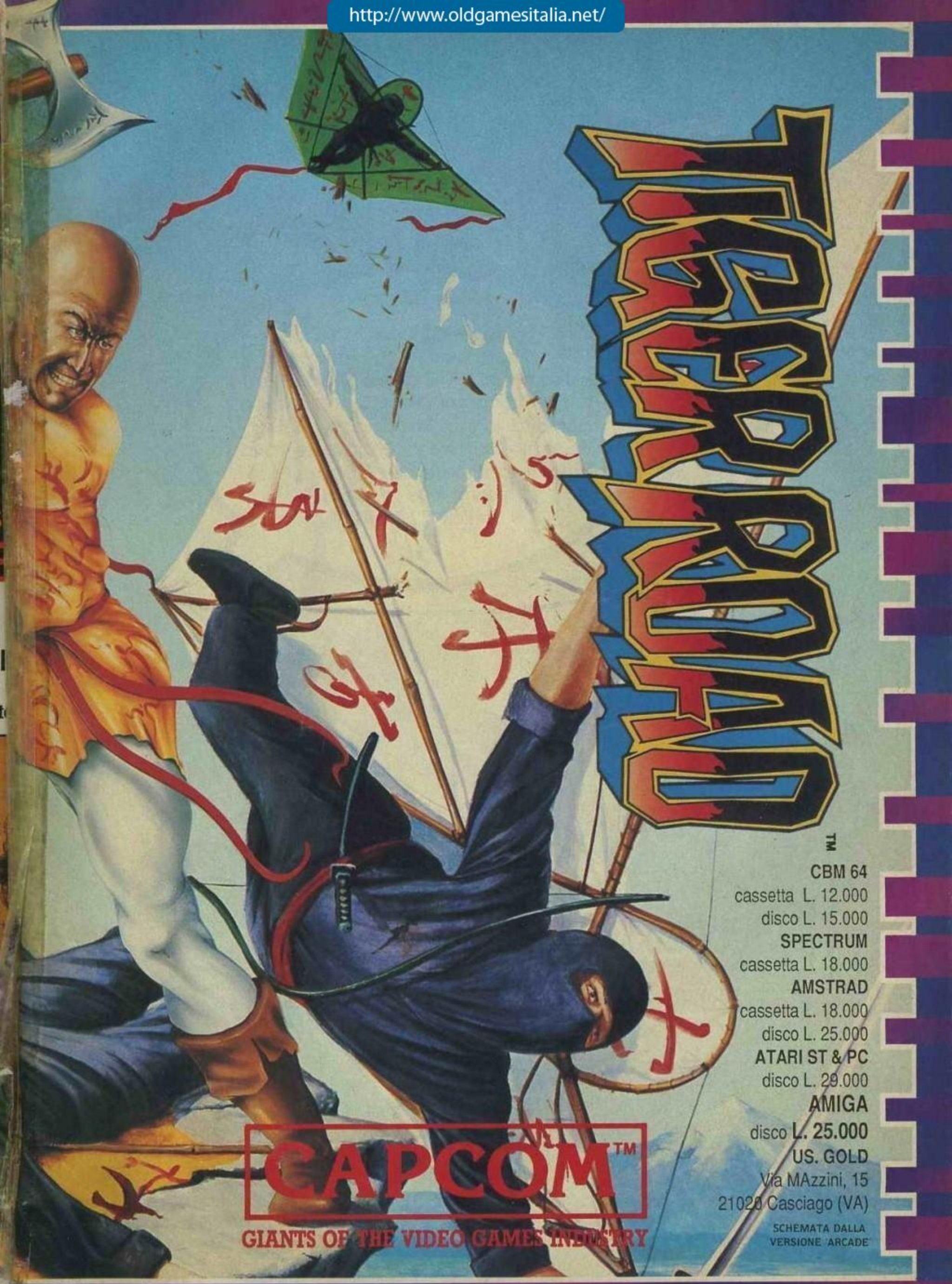
La Strada della Tigre, indubbiamente uno dei migliori giochi di arti marziali, e in sostanza un insieme di 4 giochi. Tu, nella parte di Lee Wong, parti alla ricerca del bambini rapiti nei villaggio del luogo dal perfido Ryu Ken Oh, per essere trasformati in soldati del suo esercito, esecutori dei suoi malvagi disegni. Per sconfiggere Ryu Ken Oh, dovrai intraprendere un viaggio pericoloso, dove dovrai vedertela con terribili avversari, quali i guerrieri Samurai, giganti e draghi, che sono solo una piccola parte degli ostacoli da superare, per poter liberare i piccoli prigionieri. Una grafica stupenda, un'azione pulsante e un superbo disegno di gioco, fanno di La Strada della Tigre una leggenda nella storia del software. Quando le cose si fanno dure, il gioco diventa ancora più duro! Ce la farai a reggere?

© 1988 CAPCOM CO. LTD. Manufactured under licence from Capcom Co. Ltd., Japan. Tiger Road ™ and CAPCOM™

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ldings Ltd., a division of U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Ho

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE GREATEST ACTION PACKED *JAMES BOND 007* GAME EVER!

Maledetto **MISTER BOND!!**
Mi ha fatto fuori 12 auto nuove. Ha superato tutti i limiti di velocità consentiti in questa contea, ed ora sta creando una montagna di casini con quel suo dannato fuoribordo! Ragazzi, se trovo uno di voi che cerca di seguire il suo esempio lo faccio a fettine *!?@**@!!?!

Available from 20 October 1988

Spectrum L. 18.000
CBM 64 L. 12.000 L. 15.000
Amstrad L. 18.000
Amiga L. 25.000!!!
Atari ST L. 29.000

Distribuito in Italia da:
LEADER Distribuzione
Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA)
Tel. 0332/21 22

An elite Production

SOURCE CODE AND GAME FORMAT

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

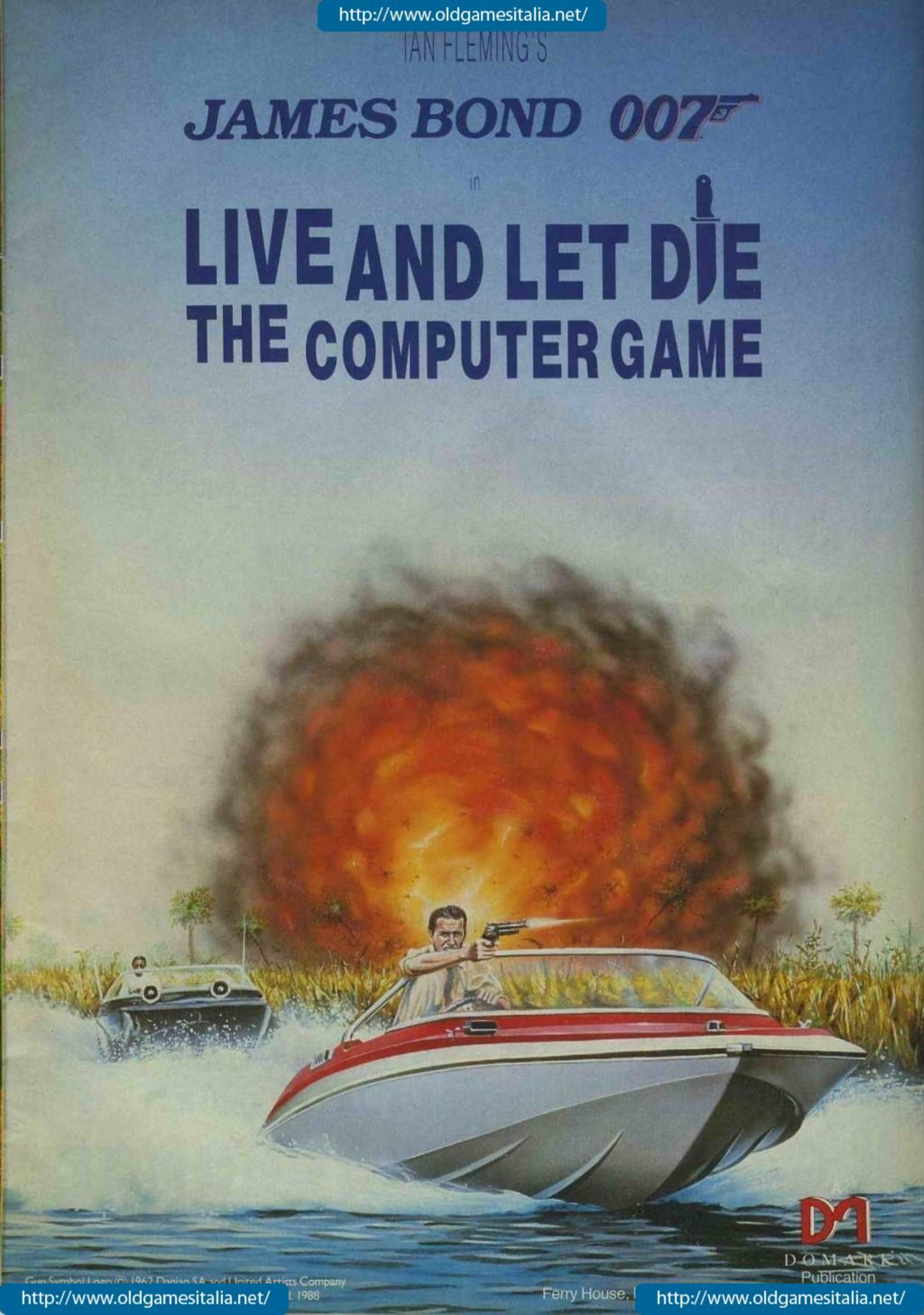
http://www.oldgamesitalia.net/

IAN FLEMING'S

JAMES BOND 007

in

LIVE AND LET DIE
THE COMPUTER GAME



Gun Symbol Logo © 1962 Danjaq SA and United Artists Company
TM. 1988

DOMARK
Publication
Ferry House,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

9 POSTA

13 NEWS

21 PREVIEW

31 Avventura

33 RECENSIONI

64 COIN OP

76 GLI 'ALTRI GIOCHI'

82 NEXT MONTH

17 DOSSIER DINAMIC
Arriba España!

18 BATMAN
Il ritorno del pistrello

62 WOLVERINE
Un tipo MOLTO violento...

67 PRO SOUND DESIGNER

70 Lights! Camera! Action!
...ed è subito cinema!

72 STOS Il Generatore di VIDEOGAMES a 16-Bit

74 WORKSHOP
Do It Yourself: creare un gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITIALE

TROPPA GRAZIA

Quando abbiamo dato a vita, a The Games Machine, non avremmo mai immaginato di rivivere la storia di Frankenstein: la creatura che si rivolta contro il proprio 'creatore'!

In questi giorni l'impressione è stata proprio questa: abbiamo visto il nostro lavoro prendere vita, svilupparsi e ingigantirsi, e alla fine quasi non riuscivamo a controllarlo. Dalle case di software di tutta Europa continuano a giungerci comunicati stampa, foto, diapositive, demo, programmi. Nel frattempo le vostre lettere arrivano a valanga (cosa che ci fa molto piacere, lo confessiamo) e persino la redazione inglese sta subendo una crisi di 'iperproduttività'.

In tutto questo susseguirsi di vicende noi non perdiamo di vista i nostri obiettivi primari, e — sebbene con grande sforzo — riusciamo a 'domare' il mostro cartaceo/magnetico che si dibatte facendo tremare le pareti degli uffici.

Questo numero, come potrete vedere, dà infatti l'impressione di 'traboccare' di contenuti: TGM sta diventando sempre più 'informazione', oltre che divertimento.

E in questa esplosione di parole e di immagini molto viene da noi della redazione italiana: fra le pagine che seguiranno più della metà è stata realizzata qui nei nostri uffici, cosa che dovrebbe soddisfare tutti quelli che iniziavano già con la solfa "copiate tutto dagli inglesi".

Ed altre novità aspettano già di trovare spazio fra le pagine dei prossimi numeri, giunte troppo tardi per essere ospitate su questo.

Ma intanto avrete di che leggere prima che appaia il quarto numero di TGM...

Bonaventura Di Bello

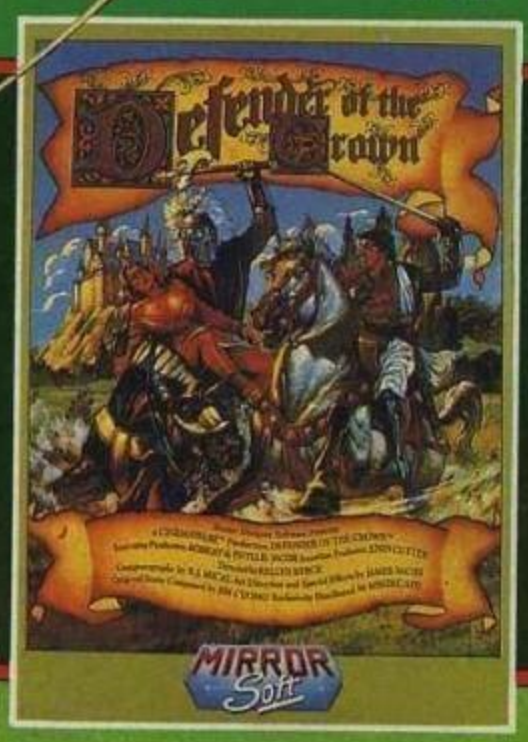
Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Bonaventura Di Bello **Capo Redattore:** Stefano Monti **Digital Layout:** Adelaide Mansi **Redazione:** Fabio Rossi, Giuseppe Rumi, Massimo Torriani, Nessim Vaturi, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi - **Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Claudio Lavezzi - Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità:** SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina:
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

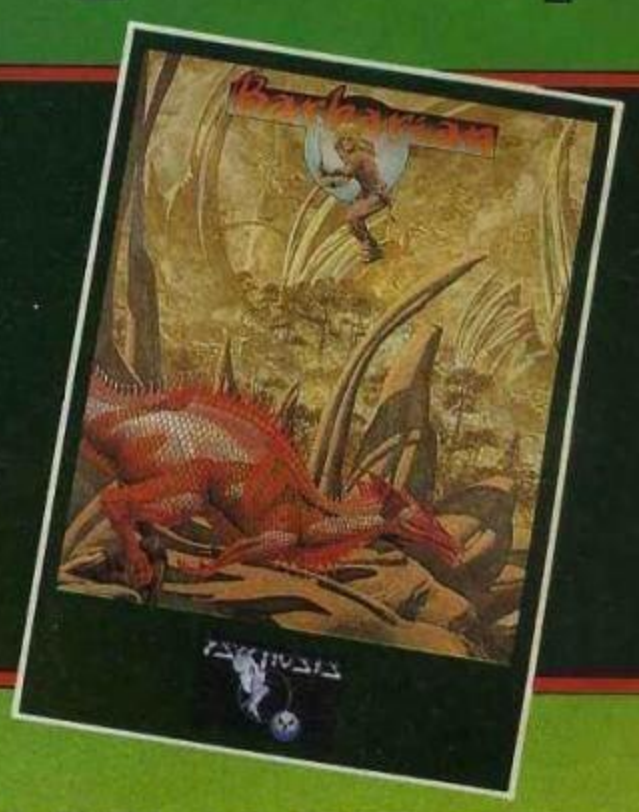
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

T'R I'A'D

V O L U M E · 1





UNA COMPILATION DI TRE CLASSICI DEI 16 BIT, PER ATARI ST AMIGA L. 59.000

http://www.oldgamesitalia.net/

Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casci

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

Ci siamo: la valanga che avevamo auspicato e temuto nello stesso tempo ha travolto la redazione! Lettere, lettere e lettere, e soprattutto dai utenti di computer e console differenti.
In questo terzo numero abbiamo cercato di rispondere a quanta più gente ci era possibile (basta guardare la lunghezza della rubrica), ma se l'afflusso postale si mantiene su questo ritmo saremo costretti ad adottare il sistema 'riassuntivo' già sperimentato dai nostri colleghi di Zzap!
Una menzione particolare va fatta per lettere di coloro che — come Maurizio Penco di Nervi (GE), Gabriele Pasquali di Lavagna (GE) e Luca Pistelli di G.va Brignole (ma quanti Sega sono stati venduti in provincia di Genova?!?) — ci hanno fatto notare l'incompletezza della recensione di Space Harrier nella versione per il Sega Master System: ammettiamo di esserci sbagliati dicendo che la sezione del 'drago buono' era assente, ma dovete capire: non riusciremmo mai a giocare fino in fondo tutti i videogames che ci arrivano in redazione, per cui molte recensioni potranno sembrare superficiali. In ogni caso il redattore colpevole è stato condannato ad emulare il record di Gabriele (25.778.700) nel gioco già citato, tirando nel frattempo avanti solo con pane ed acqua.

OTTIMISMO

Sono un povero proprietario di MSX 2. Leggendo ZZAP! dove esistono solamente recensioni di giochi per MSX 1, sono venuto a conoscenza dell'esistenza di TGM. Finalmente un giornale che non parla solo di C64 (intendiamoci, non ho nulla contro di esso perché è un ottimo computer).
Complimenti per la vostra rivista che incorpora tutto il migliore software in commercio per i 16 BIT e che per prima recensisce anche i giochi per MSX 2! MSX 2, questo è il punto, un computer sulla carta ottimo e che a livello di software applicativo mi ha dato e continua a darmi buone soddisfazioni, ma che pur essendo altrettanto ottimo e abbastanza veloce per essere un 8 bit, in campo di grafica non viene sfruttato come dovrebbe. Con la notizia dell'apertura di una nuova sede Konami in Inghilterra e con i giochi da voi recensiti avete in me acceso la speranza di una rivalutazione del mio computer.
Desidero rivolgervi alcune domande:
1 - I nuovi giochi della Konami per MSX 2 utilizzano veramente a fondo la macchina, e cioè gli schermi 7 e 8 che, come voi ben sapete, offrono una rispettabile risoluzione di 512x212 pixels e una gamma di colori scelta su una palette di 512 oltre agli sprite potenziati?
2 - Fra quanto tempo arriveranno in Italia i suddetti giochi?
3 - Cosa ne pensate in generale del mio 'povero' MSX 2 PHILIPS 8245: il fatto di essere solo ad 8 bit lo rende così antiquato o pensate che possa essere ancora per qualche tempo in competizione con gli attuali 16 e 8 bit?
Grato per una risposta possibilmente anche sulla rivista vi saluto cordialmente e aspetto speranzoso.
Giovanni Vanni - Modena

Rispondiamo velocemente:
1) Non sempre le reali capacità dell'MSX2 vengono sfruttate a fondo nei giochi su cartuccia, anche perché molti di essi sono compatibili con l'MSX1, per cui devono 'autolimitarsi' sotto certi aspetti. Del resto puoi avere un'idea di 'potenzialità parzialmente sfruttate' leggendo la recensione di King's Valley 2 su questo stesso numero.
2) Speriamo presto: noi stiamo facendo pressione sugli importatori, ma c'è bisogno anche di un incitamento da parte vostra: fatevi vivi, MSXiani!!!
3) Chiamalo povero! Guarda che con lo Z80, se uno ci sa fare, si possono fare cose turche (hai mai sentito parlare del computer Enterprise?).

RESURREZIONE

AUF! COUGH! COUGH! ARIA, ARIA!
Ragazzi usciamo ci hanno aperto la tomba...
... la luce, la natura, finalmente vivi!!!
SI, è vero, CI AVEVANO SEPPELLITI VIVI, CI AVEVANO CHIUSI IN UNA UNICA TOMBA MA POI LE TOMBE SONO DIVENTATE 100-1000-10000 e così si sono accorti che eravamo troppi e che, anche se sepolti, eravamo vivi!!!
CHI SIAMO? MA "QUELLI DELL'MSX 2" che, peggio dell'MSX 1, è stato un computer da sempre ignorato; ed ora grazie a voi di TGM (e grazie all'ufficio Konami inglese che ha 'spinto' gli articoli su TGM di Giugno) siamo di nuovo considerati.
Non ci resta che ringraziarvi e sperare in un futuro più fiorido con foto e recensioni migliori (per MSX2) e con lo sviluppo di questa rivista che è davvero buona, degna della 'madre' inglese.
DUE DOMANDE SONO D'OBBLIGO.
Ma l'MSX2 non è un computer a 8 bit? Perché ci avete messo tra i 16 bit? Come fare per acquistare in Italia queste cartucce Konami (e anche gli altri programmi?) Perché non fate un mercatino sulla rivista, come sta su TGM inglese? NON RISPONDETEMI CHE GIA' C'E' LA LAGO, non sapete che a noi ci considera "i computer più piccoli, come l'MSX ed il C16").
Sono sicuro in una pronta risposta e vi prego di evitare la pubblicazione di lettere stupide di confronti-scontri tra computers.
P.S. DATECI NOTIZIE SULL'MSX 3, VI PREGO.
Paolo Caputo - Napoli

Caro Paolo, dici bene, l'MSX2 è un computer a 8 bit: ma ci sai dire quale computer a 8 bit ha un drive incorporato doppia faccia/doppia densità da 3 pollici e mezzo, 128K di memoria RAM, 80K di memoria video, slot per cartucce, Basic esteso e professionale, possibilità di leggere i file di testo in formato MS DOS e tastiera 'vera'?
Riguardo al problema della reperibilità delle cartucce potrebbe essere la Lago stessa a curarne l'importazione, ma finora la Konami non ha saputo 'offrirsi' come si deve al mercato italiano: abbiate pazienza e... pregate!

DUE LETTORI 'COMPATIBILI'

Cara redazione di 'The Games Machine', sono super contento della scelta adottata dalla rivista di recensire giochi anche per PC MSDOS & compatibili.
Ebbene si, non lo nego, sono un fortunato possessore di un 'serio' PC ma anche il fortunatissimo possessore di un Commodore C64.
Quando ho dovuto comprare un PC per scopi di studio e di lavoro non ho voluto mandare in pensione il vecchio C64, motivo?
Sicuramente giochi per PC non è facile trovarli.
Ho ordinato un gioco per corrispondenza e sto ormai aspettando da circa un mese, sentendomi poi dire che detto gioco non è stato ancora reperito.
Lo so, la colpa non è di nessuno, ma penso che il mercato non debba farsi soffocare dai colossi (in questo campo) come Amiga e Atari ST, esistono anche macchine adibite allo studio e al lavoro che, nei ritagli di tempo, tra la stesura di un programma ed un disegno di CAD, verrebbero certamente usate per scopi meno elevati (ammesso e non concesso che il gioco possa essere considerato non elevato).
Io sono un amante dei giochi di strategia, e per lungo tempo ho cercato per il mio C64 il gioco 'perfetto' (in questo campo, ovvio), sono anni che non disdegno di continuare a giocare ad ELITE, ed è da un anno che ho comprato un gioco di strategia di creazione di un impero stellare; il gioco è molto limitato, ma ha saputo cogliere appieno il mio interesse. Poi, leggendo la vostra rubrica 'PREVIEW' non mi sono lasciato sfuggire una chicca colossale: la Electronic Arts ha in cantiere un gioco che la stessa software house definisce 'il Wargame del Secolo'.
Ora, spero che questo gioco sia il migliore del suo campo, e spero vivamente che a qualcuno venga in mente di fare una conversione per PC MS DOS con dischi da 5 1/4.
Non resta che sperare nella provvidenza, nella qualità dei programmatori e nella sapiente scelta di chi si occupa della distribuzione.
Ultima cosa, spero che a questa rivista non succeda di trovarsi nelle cosiddette 'polemiche' come è successo alla rivista sua cugina ZZAP!.
Sperano in uno splendente futuro per le due riviste migliori in questo campo, vi saluto confidando in una pubblicazione della presente lettera (lo so, è

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

balzato il cuore in gola per l'emozione. Dopo aver dato una prima occhiata al giornale, sono rimasto piuttosto deluso. E' ovviamente comprensibile che vi siano alcune critiche da fare alla rivista, dato che è il primo numero, ma devo dire che il primo numero di Zzap! mi aveva entusiasmato maggiormente. Innanzitutto l'impostazione grafica di TGM mi è sembrata alquanto caotica, al contrario di quella di Zzap!, già dal primo numero più chiara e 'pulita': le recensioni, inoltre, non sono per niente complete: sarebbero migliori se non vi fosse solamente il giudizio globale di un gioco, am anche quello delle varie voci che consentono ai recensori di giudicare la qualità del programma: grafica, sonoro, appetibilità, longevità...
Ora non vorrei che Voi accoglieste queste mie 'pacifiche' osservazioni con dispiacere e rammarico, e nemmeno con presunzione o distacco. Cercate comunque di osservare che Zzap! è sicuramente migliore di TGM: non vi sto chiedendo di fare di TGM una insulsa 'copia' della migliore rivista per 8-bit, ma di accettare ciò che in Zzap! era già collaudato positivamente (come l'impostazione delle recensioni).
Potreste inoltre in futuro introdurre innovazioni e nuove idee che vi consentiranno, ne sono assolutamente certo, di diventare la migliore rivista nel campo delle riviste dedicate ai 'giovani' 16-bit.
[segue brano polemico che è stato 'dirottato' nell'ARENA di questo numero].
Prof. Luca Morisi

Carissima T.G.M.,
Dopo aver letto il tuo n.1 sono stato spinto per la prima volta a scriverti.
Non scrivo né per elogiare l'Amiga (the best) né l'ST (ho il C64) ma per rivolgerti dei complimenti.
Analizziamo i 'regolari':
— Preview: Qui ci vogliono tante foto e notizie di anteprima.
— News: Serve sempre per sapere le ultime (appunto).
— Posta: Non levatela altrimenti vi spedirò una b...ambola che farà uno strano ticchettio.
— Recensioni: OK.
— Coin op: OK.
— Console: OK.
— Gli altri giochi: Se non recensite molti RPG mi vesto da Rambo e con una pistola farò 'il giustiziere'. Chissà, forse Deathwish 4 sarà ambientato in una redazione di un giornale mensile di videogames e bisognerà uccidere tutti far saltare la redazione (di TGM s'intende).
— Avventura: OK.
— Prossimamente: Date + notizie vi prego altrimenti aspettare un mese senza TGM è orrendo (i miei vicini hanno chiamato il 113 27 volte prima dell'uscita del N.1 di TGM).
Tanti saluti e un continuate così che finirete male.
Ciao
Eddie di Cislago (VA)
P.S. Saluti a 1207 & 2709 (io) & TGM (voi).

Spettabile Redazione di TGM,
mentre vi sto scrivendo ho tra le mani il numero uno della vostra rivista e, come mi aspettavo, ne sono abbastanza soddisfatto.
Confrontandolo con l'omonima rivista inglese (numero 8) ho visto che ne avete mantenuto lo stile e l'impostazione. Le differenze maggiori si riscontrano nel numero di pagine (l'originale ne ha 124) e nel prezzo di £ 1.25.
Non ho però bisogno di una spiegazione poiché l'ha già data, a sua volta, Zzap! (i lettori italiani sono notevolmente inferiori a quelli inglesi).
Quello che però non mi sarei mai aspettato di vedere in questa rivista era la presenza di una parte di 'Another Day at the Arcades... the book' che Zzap!64 regalava nel numero 39 a tutti i suoi lettori.
Al momento l'unica cosa 'italiana' è la posta ma, come è accaduto per Zzap!, spero che i redattori-traduttori facciano anche delle recensioni italiane.
Distinti saluti
Nicola Quattrini
P.S. Una pagella, anche se nell'originale manca, non guasterebbe.

Cara TGM,
ho appena comprato il secondo numero della vostra stupenda rivista e vorrei ora esaminarla con voi. Cominciamo dalla copertina: in alto a sinistra c'è scritto "OTTOBRE 1988, ANNO I, NUMERO 2", e sin qui tutto OK, ma poi (ORRORE ! ! !) il prezzo stra-esagerato di 5000 Lire :non vi sembra un po' troppo ? Ma... speriamo che valga tutti questi soldi ! La copertina poi è assolutamente troppo affollata e confusa.
A peg. 6 c'è il sommario : non vi sembra un po' poco chiaro ? Quello del mitico " NUMBER ONE " era molto più schematico e di più facile consultazione ! ! ! Comunque niente di grave, esaminandola più attentamente qualche cosa si riesce a capire ...
Il " PREVIEW " di questa settimana è veramente ricco ed è la prima nota veramente eccellente dalla prima pagina.
A pagina 19 c'è il sommario delle recensioni che sono meno rispetto a quelle del " NUMBER ONE ", ma tutto sommato sono sempre tante, soprattutto per il mitico Amiga.
Passo ora ad un veloce commento di alcune recensioni iniziando da pag. 21 con " GREAT GIANA SISTERS " : perché scrivete che è una conversione Amiga-ST e non avete ancora recensito la versione di partenza? Nel riquadro commentate addirittura che la versione per ST riproduce la grafica ed il sonoro della versione Amiga, ma quella dell'Amiga com'è ?
Ma ora passiamo oltre : la recensione di " STARGLIDER II " è a dir poco stupenda con una documentazione fotografica dettagliatissima ! ! ! Complimenti ! ! !
Ora avrei una domanda da porvi : a pag. 39 ci sono due conversioni ST\PC- Amiga. La prima, quella di "BIONIC COMMANDO ", ha ricevuto solo un misero 81% ben 10% in meno della versione per ST che purtroppo non ho avuto il piacere di vedere, ma nel commento al gioco si legge che la versione per Amiga è una conversione pari pari del gioco per ST e che è una fedele riproduzione dell'arcade ed inoltre che è l'unica versione che riesce a riprodurre abbastanza bene le musiche dell'originale.
Perché allora una votazione così inferiore a quella per ST? Un discorso simile forse si potrebbe fare per "PLATOON "....
Proseguendo nella lettura risulta buona la sezione riservata ai coin-op ed ai trucchi (o tips) . Sul fronte delle conversioni da coin-op un altro ottimo servizio. Le pagine dedicate agli "altri giochi" fortunatamente sono poche, mentre nelle "news" si parla un po' poco dell'Amiga.
L'ultima pagina è ancora piuttosto interessante anche se l'ultima riga mi lascia un po' perplesso....uscira` davvero il quindici novembre il prossimo numero o dovremo aspettare il 22 come per il secondo numero?
TONY THE D.O.C.
P.S. Pubblicate assolutamente questa lettera : sono sicuro che le giustificazioni che darete alle note che vi ho fatto interesseranno tutti i lettori (o quasi!).

Questa serie di lettere fa parte della 'critica editoriale', per cui abbiamo preferito raggrupparle partendo dalla più entusiasta per finire con la più 'criticosa'.
Sia ben chiaro, a noi vanno bene tutte! Tant'è vero che cercheremo di toccare tutti i punti citati, per 'giustificarci' — come dice Tony.
Un fattore di sgomento comune è il prezzo: abbiamo già avuto modo di dirlo: TGM è — almeno per ora — la più economica rivista dedicata ai 16 bit, facendo un rapporto prezzo/contenuto. Se avessimo tutta la pubblicità che ha MC avremmo lo stesso numero di pagine (è la pubblicità che aiuta a sostenere i costi di produzione di una rivista, non lo sapete?). Al momento la pubblicità è scarsina (meno del 50% rispetto a Zzap!).
Altro punto: le pagelle. Ragazzi, ma è possibile che tutto debba essere quantificato? Lo sapete che persino nelle scuole i voti sono stati sostituiti dai giudizi? Avrete certamente notato che nei commenti ai giochi recensiti si affrontano tutti gli aspetti di un gioco: presentazione, appetibilità, grafica, sonoro e longevità, concludendo con un giudizio numerico globale. Questo perché la maggior parte dei giochi recensiti è rappresentata da vecchi 'successi' apparsi sugli otto bit... che facciamo, ripetiamo le pagelle di Zzap! a tutte le voci tranne GRAFICA e SONORO?
Riguardo al commento del Sgt Wales, il motivo per cui i punteggi del primo numero sono così 'stranamente' alti è soltanto uno: nella realizzazione del 'number one' abbiamo fatto una selezione di tutti i migliori giochi usciti nei precedenti tre mesi oltre che in quello stesso periodo; in questo modo eravamo sicuri di mettere belle foto e dare una buona 'guida all'acquisto' già dal primo numero.
C'è poi il solito problema, come ci fa notare Tony, delle 'recensioni incomplete': anche di questo abbiamo già discusso nella posta del numero scorso, ma c'è qualche intenzione di cambiare un po' le cose pubblicando delle recensioni 'complete' anche di giochi arcinoti (perché usciti con successo sugli 8-bit), per cui aspettate e commentate. Per il fatto che un gioco per Amiga prenda un voto più basso della versione per ST nonostante 'riproduca fedelmente la versione per Atari ST' la spiegazione è semplice: nel 'riprodurre fedelmente' la versione Amiga contiene anche un sonoro più povero e molti (gravi) problemi di animazione, non essendo nata direttamente su quella macchina. Uhhhmmm?
Ah, a proposito, Nicola: stai ancora confrontando la versione italiana di TGM con quella inglese? Beh, allora rifai il calcolo delle 'cose italiane' e riscrivici pure, OK? Per quanto riguarda la presenza dell'inserto sui giochi da sala la spiegazione è semplice: la casa editrice paga i diritti di tutto il materiale pubblicato sulle due riviste, e poi ne fa quello che vuole, conformemente alla linea editoriale da sempre sostenuta (hai mai visto inserti di 16 pagine 'in più' in Zzap! italiano?).
Aspettiamo comunque altre lettere di critiche e consigli: intanto non riposiamo sugli allori (basti osservare le differenze fra un numero ed il successivo...).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

difficile trovare un posticino nella già affollata rivista, ma per piacere, fate il possibile).
Uno stratega insoddisfatto.

Spettabile redazione di TGM,
sono un felice (anche se un po' contrariato) possessore di un sistema IBM compatibile (un LEMON per essere precisi) che supporta una scheda grafica Hercules.
Per prima cosa vorrei farVi i miei più sinceri complimenti per la Vostra rivista, a mio giudizio eccellente, alla quale auguro molta fortuna.
Vorrei passare ora ai miei quesiti/consigli:
1) Gradirei che potreste spiegarmi come mai non esistono giochi che girino con la suddetta scheda grafica Hercules. Personalmente ritengo che questa sia di molto superiore alla CGA, eppure non si trova né un game né un'adventure (di cui io sono super appassionato) né altro tipo di programmi di intrattenimento per il mio sistema. Come mai???
2) Come e dove (se) posso procurarmi avventure di solo testo (!) per il mio sistema?? Premetto che ho letteralmente passato al setaccio tutti i negozi della mia città senza cavare un ragno dal buco.
3) Se mi consentite, vorrei consigliarvi di non fare come le altre riviste che trattano i giochi di avventura come fossero dei normali arcade e che pubblicano una pagina dell'avventura, credendo di fare chissà che, nella quale spiattellano le soluzioni di alcuni giochi, magari pensando di aiutare. Mi spiegate che gusto c'è a giocare un'avventura se so già cosa devo fare? E' come leggere un libro giallo sapendo chi è il colpevole. Fate sì una pagina dell'avventura, ma riportateci solo qualche suggerimento, richieste di aiuto di appassionati, recensioni di novità e chi più ne ha più ne metta.
4) Essendo io un programmatore dilettante di avventure (ebbene sì... sono fissato!!!) potreste consigliarmi a chi dovrei rivolgermi per vedere i miei lavori pubblicati?
Bene, concludo la mia (spero non troppo noiosa) lettera riproponendovi i miei migliori auguri di buona fortuna e di buon lavoro.
Asterix - Firenze

Sembra che la passione per i giochi strategici e le adventures sia molto diffusa fra i possessori di computer MS DOS compatibili.
Quello che vorremmo dire ad entrambi questi lettori è che la situazione del software 'giocoso' per l'MS DOS sta cambiando radicalmente, e in meglio: di giochi ne vengono prodotti sempre di più, sempre migliori ed altrettanti ne vengono importati sempre più regolarmente. Anche il problema della compatibilità con le schede grafiche dovrebbe essere abbastanza semplice da risolvere, visto che nei giochi migliori esiste la possibilità di 'configurare' la grafica a seconda del sistema posseduto.
Le migliori avventure di solo testo sono quelle della Infocom, e dovrebbero essere reperibili tramite la Lago o nei migliori negozi di software.
Infine, possiamo assicurarti che la rubrica delle Avventure sarà curata come si deve nei prossimi numeri, e se hai qualche tuo gioco 'fatto in casa' mandacelo pure: lo daremo in pasto ai recensori che potranno così consigliarti sul da farsi (e magari sul come procedere affinché venga pubblicato).

PC O CPC?

Spet.le redazione di TGM,
sono il possessore di un PC Amstrad 1640 DD ECD, MS DOS compatibile, EGA 640x350. Sono un ex-lettore di Zzap! che ho lasciato (sigh!) per trasferire la mia attenzione su questa bellissima rivista, più adatta al mio 16 bit.
Le domande che voglio porvi (che sono il motivo di questa lettera, oltre ai complimenti, si capisce!!) sono:
1) Potreste chiarirmi se 'Amstrad' riguardo ai vari giochi si riferisca ad Amstrad CPC? O ad Amstrad PC MS-DOS compatibile?
2) Potreste elencarmi, in breve, le potenzialità del mio computer (se ne ha!), come grafica, colori, suono, versatilità, ecc.
Fiducioso in una vostra sicura risposta, vi invio ancora complimenti per la stupenda, nuova 'The 16 BIT GAMES MACHINE' e cordiali saluti!
Luca Meloni' - Pesaro

Dunque, chiariamo questa cosa: quando nella recensione si parla di versione Amstrad, si riferisce sicuramente al modello CPC (464 o 6128 che sia), ma questo non dovrebbe avere niente a che fare con noi di TGM (coi nostri colleghi zappiani, magari!). Quando invece un gioco è nella versione per IBM o compatibili (come il tuo PC 1640, per esempio) troverai scritto 'versione PC MS DOS' oppure 'versione IBM & Compatibili'. Questa generalizzazione serve ad evitare una confusione con le marche (che sono troppe, come tu saprai).
Sulle caratteristiche del tuo computer saprai tutto (o quasi) leggendo la tabella tecnica del prossimo numero.

DALLE STELLE...

Signori miei, era da più di una settimana che attendevo l'uscita di TGM. Finalmente il 22 Settembre ebbi la fortuna di impossessarmi (con la forza perché c'erano un sacco di ragazzi che volevano a tutti i costi una copia di T.G.M.) del vostro giornale.
Il prezzo mi provocò un infarto, ma dopo aver sfogliato le prime pagine il cuore tornò a battere, dopo le magnifiche recensioni di giochi a dir poco fantastici, decisi che tra pochi mesi avrei lasciato il mitico C64 per il fantastico Amiga.
E come ha scritto Lupo, T.G.M. siete il mio pane!
Mi raccomando andate avanti così che siete forti!!!!!!
D.M. - Bologna, detto Bambù
P.S. Le lacrime ed il sangue versato non sono sprecati, T.G.M. is beautiful!!!

Spett.le redazione di 'The Games Machine',
sono un lettore di 14 anni che possiede un Amiga 500.
E' la prima volta che vi scrivo ma ho già tre precedenti con Zzap! che non sono mai stati pubblicati.
Innanzi tutto mi complimento con voi per il megafantastico primo numero che ho comprato con una certa diffidenza. Appena gli ho dato una veloce sfogliata mi sono dovuto ricredere e ho subito pensato "Stavolta hanno fatto centro".
TGM è un'ottima rivista che dà il giusto spazio a 16-bit, console (con una sola L !?!), sale giochi.
Vorrei però darvi (se permettete) alcuni consigli che mi piacerebbe fossero almeno ascoltati per non rischiare di diventare troppo seri e monotoni (vedi Zzap!).
Cercate di non dare troppo spazio al Top Secret, rubrica che giudico assurda (spiegatemi che gusto c'è a giocare con vite, energia, o tempo infinito) tranne che per le mappe che possono ugualmente dare una soddisfazione se il gioco viene terminato.
Il secondo punto riguarda la posta. Secondo me merita almeno 4-5 pagine per un giusto colloquio tra i lettori e la rivista.
Ad esempio scommetto che molte lettere vi criticano perché la copertina è troppo scritta, colorata o str... varie oppure che il sommario era 'piuttosto'' sbagliato, ma in fondo siete solo al primo numero e bisogna dare il tempo a TGM di crescere.
Terzo e ultimo punto riguarda la pubblicità che secondo me è molto utile e merita uno spazio maggiore (non a scapito delle altre rubriche).
Avete fatto bene a togliere la pagella che secondo me è un'opinione strettamente personale.
L'unica vera critica che vi rivolgo è quella riguardante il prezzo di TGM: 5000 lire sono esagerate per una rivista di 80 pagine circa.
Vi porgo i miei auguri per il prosieguo di questa stupenda rivista.
A.L. 500

Da molto tempo ero un assiduo lettore di Zzap!, ma da quando è uscita la vostra 'big' rivista (The Games Machine), finalmente il mio Amiga ha avuto vere recensioni dei suoi stupendi games.
Vorrei però darvi un consiglio: perché nelle recensioni di ogni game non fate come su Zzap!?
Esempio:
1) Presentazione 2)Grafica 3)Sonoro 4)Appetibilità 5)Longevità 6)Globale.
In questo modo la vostra rivista diventerebbe superlativa.
Spero che seguiate il mio consiglio, visto che in questo modo ognuno potrebbe capire meglio le caratteristiche di ciascun game.
Auguri per il prosieguo della vostra rivista.
Daniele Piana - Lovere (BG)

Cari di TGM,
ho qui il vostro 1° numero sotto gli occhi e in un primo momento ne sono rimasto molto ben impressionato. Incredibile quantità di recensioni, notizie, foto a colori in abbondanza, articoli interessanti, buona impaginazione ma...
Dopo lo schock iniziale ho ricominciato a connettere e ho da farvi una critica che vi prego di considerare: ci sono 32 recensioni per i 16 bit di cui ben 15 (!!!) superano il punteggio di 80% nella valutazione. 11 hanno un voto dal 70% al 79%, 4 un punteggio dal 50% al 60%; non ci sono recensioni con un punteggio minore del 50%.
Ora mi viene spontaneo pensare che, o in questo mese avete recensito una valanga di giochi superiori alla media, o avete variato i parametri di valutazione di Zzap!, o semplicemente e comprensibilmente siete stati un tantino troppo influenzati dalla grafica eccezionale di questi computers tralasciando di considerare fattori altrettanto e forse anche più importanti.
A mio parere molti dei giochi da voi recensiti non meritavano valutazioni così alte e altri, come quella schifezza di P.B. Football meritavano un punteggio non superiore al 35%.
La buona grafica sta diventando un dato di fatto comune per i 16 bit, bisognerebbe considerare maggiormente la giocabilità e l'animazione oltre che la longevità e il mezzo. Concludo dicendo che certamente lo standard di gioco per questi computers aumenterà e non vorrei tra qualche tempo un 150% nelle vostre valutazioni.
Salutandovi rinnovo i meritati complimenti già fatti in precedenza
SGT. Swales

Carissima redazione di TGM,
attendevo la vostra rivista da mesi e devo sinceramente dire che quando il mio edicolante mi ha annunciato l'uscita del primo numero di TGM, mi è

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori per computers

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

Presentiamo in questa pagina le ultime novità disponibili del catalogo SoftMail. Ecco alcune informazioni utili per chi vuole usufruire del servizio SoftMail: è possibile effettuare ordini telefonici SOLO se è già stata effettuata una spedizione a proprio nome ed è stata regolarmente ritirata. Dal secondo in poi accettiamo anche ordini telefonici. Chi desidera ricevere informazioni sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista può chiamare dalle 14:30 alle 18:00. SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellateci per condizioni e prezzi. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle seguenti case: Cinemaware, Microprose, Rainbird, SSI, SSG, Sublogic.

NOTA BENE: i programmi che alla ricezione dell'ordine non sono ancora in commercio verranno spediti non appena disponibili con un addebito per le spese di spedizione di Lit.5.000.

Dal 15 novembre fino al 24 dicembre in ogni pacco c'è un bellissimo regalo:
Buon Natale da SoftMail!

ACCESSORI

Copritastiera A500	25.000
Joy. IBM/Interfaccia	telef.
Joy. Speedking	29.000
Joy. Speedking autof.	33.000
Joy. Tac 1+ Apple	55.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
Mach 128 cartuccia	125.000
MouseMat	22.500
Mouse Top	20.000
MouseHouse	20.000
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000

LIBRI

Alternate (city) clue	
8 bit	18.000
16 bit	18.000
Bard's tale I clue	22.500
Bard's tale II clue	25.000
Bard's tale III clue	25.000
Dungeon Master clue	25.000
Hypercard manual (Mac)	65.000
Might & Magic clue	25.000
Programmer reference guide Atari ST	49.000
Quest for clues	39.000
Starflight clue	25.000
Volare con Flight Simulator 16 bit	45.000
Wasteland survival kit	16.500

AMIGA

Aegis Videotitler 1.1	185.000
Adv. Dungeon & Dragons	telef.
Arazok's tomb	55.000
Armageddon man	49.000
Barbarian (Palace)	39.000
Bermuda project	59.000
Beyond ice palace	29.000
Bionic commando	29.000
Black lamp	39.000
Bomb jack	29.000
Buggy boy	29.000
Carrier command	49.000
Centerfold squares	59.000
Clever & smart	59.000
Corruption	49.000
Crazy cars	29.000
Driller	telef.
Enlightenment	39.000
Fantavision	125.000
Flight Simulator scenery	telef.
Gnome ranger	35.000
Gunshoot	59.000
Italy 90 soccer	telef.
Legend of the Sword	45.000
Light! Camera! Action!	99.000
Major motion	39.000
Menace	39.000
Olympic challenge	25.000
Outrun	telef.
P. Beardsley soccer	39.000
Platoon	39.000
Photon paint	155.000
Surface disk 1	49.000
Ports of call	65.000
Rocket ranger	telef.
SEUCK	telef.
Sentinel	39.000
Starglider II	49.000
Starray	9.000
Street fighter	29.000
Sub battle simulator	29.000
Summer olympiad	39.000
Three stooges	59.000
Thunderboy	49.000
Ultima IV	49.000
Virus	39.000
Virus infection protection	89.00
0 Whirligig	39.000
Zynaps	39.000
Zoom	45.000

ATARI ST

Barbarian (Palace)	29.000
Barbarian (Psygnosis)	45.000
Bermuda project	49.000
Bionic commando	29.000
Carrier command	49.000
Corruption	49.000
Defender of the crown	69.000
Driller	telef.
Elite	45.000
Leaderboard birdie	29.000
Legend of the Sword	45.000
Overlander	29.000
Sinbad	59.000
Space harrier	29.000
Star trek	39.000
Super hang on	39.000
Virus	39.000
Vixen	39.000
UMS	35.000
Wargame constr. set	59.000
Whirligig	39.000

IBM 5"

Ancient art of war	75.000
Ancient art ... at sea	75.000
Civil war	59.000
Corruption	49.000
Deluxe paint II	249.000
Fantavision	125.000
F16 Falcon (EGA)	telef.
Flight Simulator 3.0	99.000
Flight Simulator scenery	telef.
Impossible mission II	29.000
High seas	79.000
Home video producer	99.000
King of Chicago	69.000
Inside trader	49.000
MISL indoor soccer	49.000
Nobunaga's ambition	99.000
Patton vs Rommel	49.000
Questron II	49.000
Reach for the stars	59.000
Romance 3 kingdom	99.000
Shadowgate	69.000
Star trek	79.000
Stellar crusade	69.000
President is missing	49.000
UMS	59.000
Uninvited	69.000
Up periscope	59.000
Wall street	29.000

IBM 3"

Adv. flight trainer	59.000
Chessmaster 2000	59.000
F16 Falcon	69.000
Flight simulator 3.0	99.000
Jet	99.000
Mini putt	59.000
PHM Pegasus	59.000
Reach for the stars	59.000
Starflight	59.000

COMMODORE 64 DISCO

Adv. Dungeon & Dragons	telef.
American civil war II	49.000
Barbarian II	25.000
Echelon con Lipstick	59.000
Fernandez must die	25.000
Hawkeye	25.000
Home video producer	69.000
Infocomics (vari)	25.000
President elect '88	35.000
President is missing	29.000
Red storm rising	49.000
Sentinel	15.000
SEUCK	35.000
Sinbad	29.000
Wasteland	39.000
Wings of war	35.000

MSX

Ace of aces	7.500
Basket master	12.000
Flinstones	18.000
Match day II	12.000
P.B. Soccer	12.000
Psyco pigs uxb	12.000
Winter edition	12.000

MACINTOSH

Ancient art of war	75.000
Balance of power 1990	89.000
Bermuda project	telef.
Chessmaster 2000	79.000
Defender of the crown	79.000
F16 Falcon	99.000
Guild of thieves	89.000
King of Chicago	89.000
Jinxter	69.000
Patton vs Rommell	49.000
Police quest	89.000
PT109	telef.
S.D.I.	89.000
Shadowgate	79.000
Star trek promethean	69.000
Uninvited	79.000
Twilight's ransom	59.000
Where World Sandiego	79.000

APPLE IIGS

Defender of the crown	79.000
Deluxe paint II	199.000
Destroyer	79.000
Fantavision	125.000
Hardball	69.000
Pirates!	79.000
Questron II	79.000
Silent service	69.000
Superstar ice hockey	79.000
Street sport soccer	49.000
Top draw	155.000
Winter games	79.000
World games	79.000
World tour golf	69.000

APPLE II

Adv. flight trainer	69.000
Ancient art of war	69.000
California games	79.000
Championship wrestling	39.000
Demon's winter	telef.
Destroyer	79.000
Earth orbit station	45.000
Fantavision	125.000
Infocomics: Zorkquest	25.000
Kampfgruppe	69.000
One on one	29.000
Pirates!	59.000
Skyfox	29.000
Springboard publisher	199.000
Starglider	59.000
The bard's tale III	79.000
Triple pack	39.000
Winter games	49.000
World games	79.000

Buono d'ordine da inviare a: **LAGO DIVISIONE SOFTMAIL**, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

☐ Addebitate l'importo sulla mia CARTASI/MASTERCARD/VISA nr. _____ scadenza _____

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Titolo del programma	Computer	Cassetta/disco/accessorio	Prezzo

Contributo spese di spedizione Lit. 5.000

TOTALE LIT. ==========

ORDINE MINIMO LIT. 20.000 (SPESE ESCLUSE) TGM

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____ Telefono _____

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI _____

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM NEWS

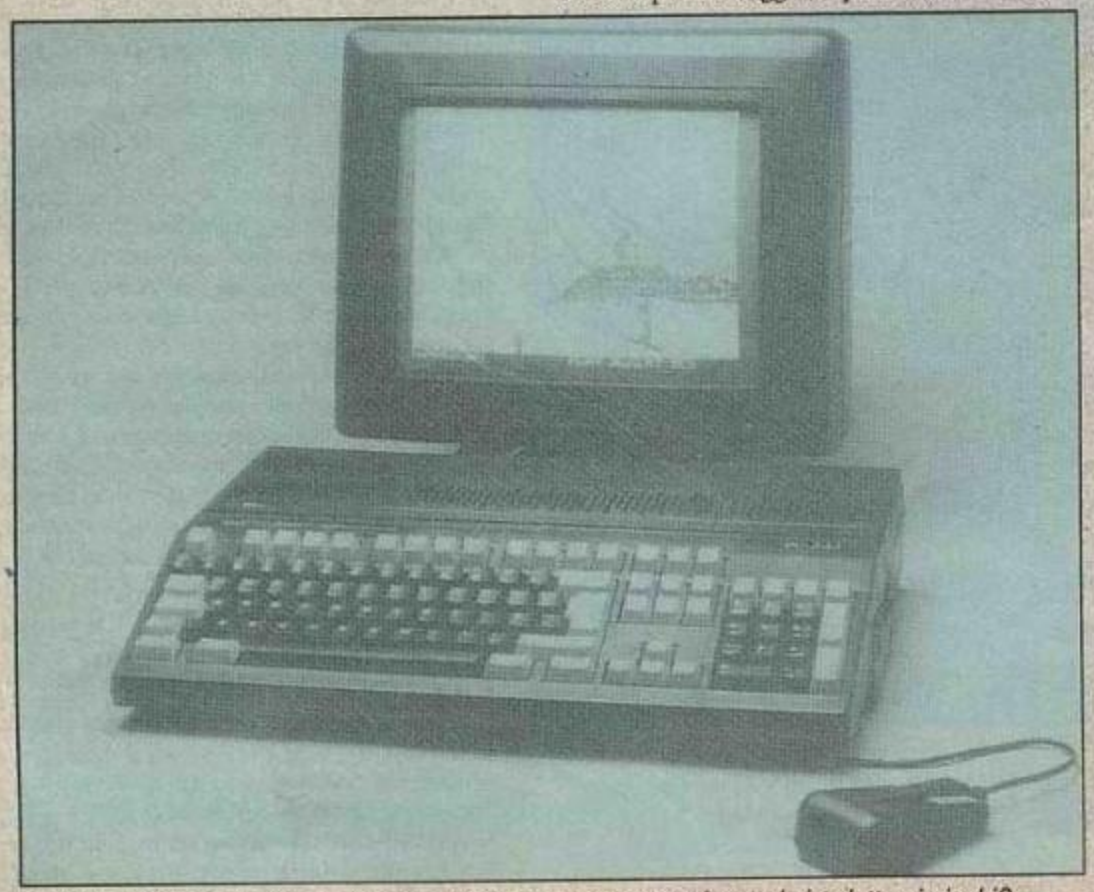
Scarso entusiasmo per il 16 bit Amstrad/Sinclair

La Amstrad ha finalmente presentato il suo 16 bit Sinclair al PC Show - ed è davvero un compatibile PC a 299 sterline come vi avevamo preannunciato.
Parecchia gente lo ha definito come una "brutta console" a causa dei suoi quattro colori in media risoluzione, ma molte software house lo hanno colto ugualmente bene per la possibilità che offre di vendere più software in formato IBM prodotto in America.
Alan Sugar della Amstrad ha comunicato alla stampa che il Sinclair Professional PC 200 non sarà disponibile in grosse quantità se non dopo Natale.
Colpito pesantemente dalla carenza di chip DRAM che affligge il mercato mondiale, Sugar ha ammesso qualcosa di molto simile ad una sconfitta - probabilmente per la prima volta nella sua lunga carriera.
I chip (Mary 3 a Mary 4...) Dram sono rincarati pazzescamente, e la Amstrad riesce ad ottenere negli ultimi tempi solo i 2/3 di quelli a loro necessari. Questo obbliga la fabbrica a concentrarsi sulla produzione dei prodotti più costosi, come ad esempio il PC da 3000 sterline annunciato da Sugar nel corso della stessa conferenza.

Il dramma delle DRAM

Sugar ha spiegato ai giornalisti che il Sinclair Professional usa lo stesso numero di chip di un PC1640, che viene venduto ad un prezzo quattro volte maggiore. Il Sinclair Professional varia infatti da £299 a £499 (tasse escluse), mentre il computer di successo PC1640 con stampante a matrice di punti, monitor, disk drive e software "da ufficio" costa circa £900.
La mancanza di DRAM ha colpito la Amstrad "molto duramente, temo", come dice uno stranamente depresso Sugar. "Alcuni articoli dicono che le cose stanno cambiando, che presto tutto tornerà normale.
"Purtroppo non è vero. Questa storia sta compromettendo il nostro stile, per la prima volta nella storia della ditta. La cosa ci dispiace molto."

Ultime notizie!
Quando l'articolo era già pronto per essere stampato, ci è arrivata la notizia che la Amstrad ha appena acquistato una partecipazione al 9% nella importante fabbrica di chip americana Micron Technology, che dovrebbe fornire entro breve una quantità di DRAM necessaria per fronteggiare qualsiasi evenienza.



Il Sinclair Amtrad: un fiacco computer serio o un computer/giocattolo inadatto ai giochi?

Tutti i dati del PC Sinclair

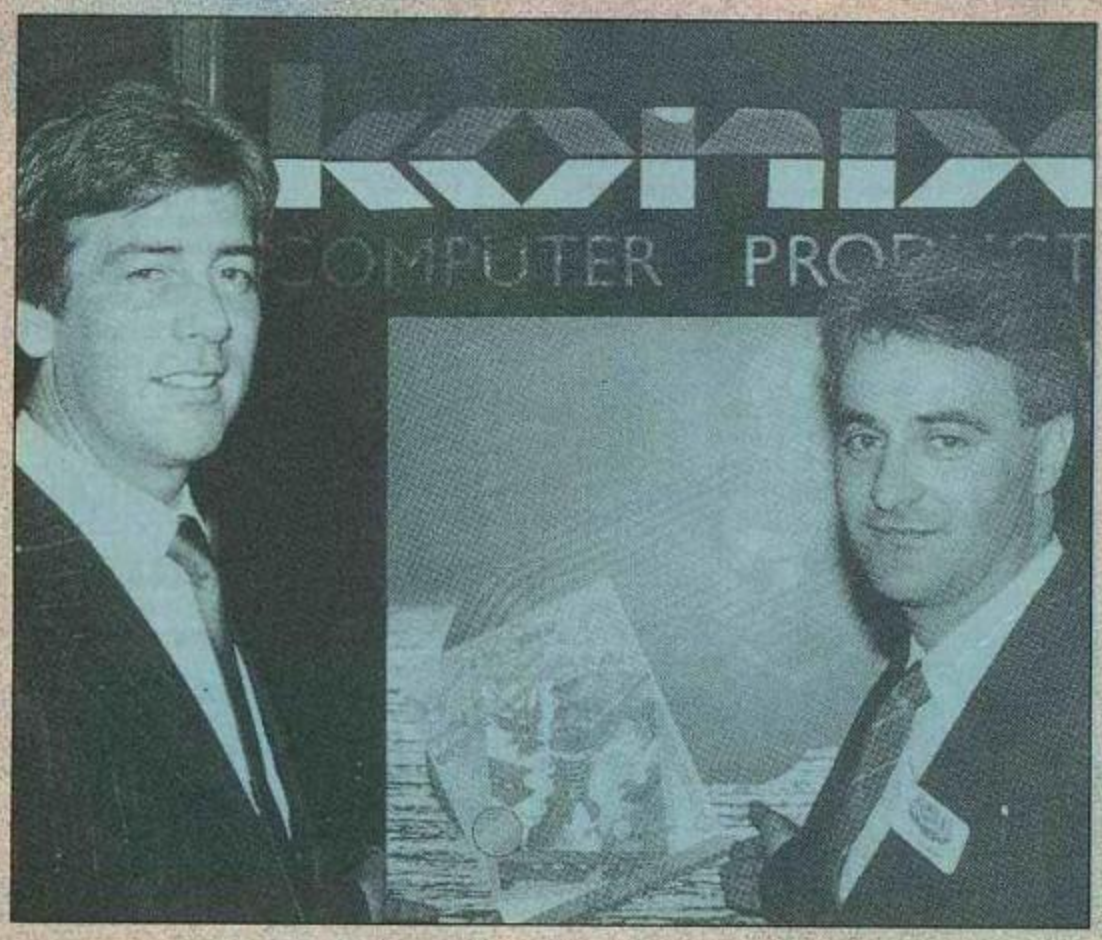
— Tre modelli, tutti basati sullo stesso computer.
— Con £299 portate a casa il computer con un mouse a doppio pulsante. Questo va collegato al TV (ed ha lo stesso prezzo dell'Atari ST 520 STFM.).
— Per £399: Vedi sopra, più un monitor monocromatico da 12 pollici S-12 MM, un joystick, quattro giochi ed il software Organizer (allo stesso prezzo di un Amiga).
— A £499 si ottiene tutto quello di cui sopra più un monitor a colori da 14 pollici S-14 CM.
— Il microprocessore principale è un 8086 da 8MHz come quello dei PC (Mentre l'Amiga e l'ST usano un Motorola 68000).
— Sulla piastra c'è uno slot per un coprocessore matematico 8087, che rende più veloce il computer.
— La RAM è di 512K, espandibile tramite schede.
— Il Disk Drive è da tre pollici e mezzo e 720K. (Quello del 520 STFM è da 512K, il 1040 STFM è dotato di drive da un mega ed i dischi dell'Amiga portano 880K.).
— Delle porte di espansione permettono di collegare un drive da cinque pollici da 360K od uno da tre e mezzo da 720K.
— Un adattatore a colori ed un modulatore TV interni permettono l'emulazione dello standard CGA su monitor o TV convenzionali. La grafica a media risoluzione CGA utilizza 320 colonne per 200 linee e solo 4 colori.
— L'adattatore MDA (Monochrome Display Adapter) fornisce un'uscita per monitor standard con 80 colonne per 25 linee in mono o ad alta risoluzione. Ma non per giocare!
— Il computer ha un altoparlante interno con un controllo del volume.
— E' presente una porta per collegare stampanti in standard Centronics.
— Un'altra porta assicura le comunicazioni seriali.
— Le porte joystick sono dedicate (fuori standard Atari) e di tipo analogico.
— Anche la porta del mouse è dedicata.
— In questa esagerazione di espansioni, ci sono anche due porte in completo standard IBM.
— La tastiera è sul tipo di quella dell'AT con 102 tasti.
— Il sistema operativo è l'MS-DOS versione 3.3 .
— Viene supportato un sistema GEM 3 WIMP (con finestre, icone e menu a discesa).
— Il linguaggio standard è il GW BASIC IBM.
— Le dimensioni sono 450mm X 85mm X 335mm e 4,5 Kili di peso.
— Tutti i prezzi vanno aumentati del 15% per il mercato inglese e qualcosina di più per quello italiano.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La console Konix -'è splendida!'

L'industria dei videogames sta per essere messa sottosopra dalla prima console inglese - il progetto top secret Slipstream, degli stessi produttori della serie di joystiek più venduti nel mondo, la Konix.
La console, che sarà presentata ufficialmente il 28 Gennaio insieme ad una impressionante serie di periferiche che comprende addirittura una piattaforma idraulica per giochi alla Afterburner, sarà venduta a partire dai primi mesi primaverili al prezzo di 130 sterline.
I suoi giochi su cartuccia costeranno all'inizio 50 sterline, e nel primo anno sono assicurati almeno 30 titoli, che saranno presto seguiti da una nuova serie di cartucce più economiche. I produttori non escludono comunque di pubblicare anche giochi su dischetto per la console.
Il sedile idraulico sarà disponibile dopo breve tempo, e sarà capace di muoversi su tutti gli assi "dandovi la possibilità di costruirvi in casa una cabina come quelle delle sale giochi", come dice un addetto stampa.
Si dice che lo Slipstream sarà basato almeno in parte sul Flare One della Flare Technology (di cui ci siamo occupati nel primo numero di TGM), con sintesi e campionamento sonoro digitale e chip grafici a tecnologia RISC. Un demo che abbiamo visto rappresenta una sequenza del film Blues Brothers lunga diversi minuti completamente digitalizzata!



Ian Stewart della Gremlin Graphics (a destra) fotografato accanto a Wyn Holloway della Konix, prima che si parlasse della console: un accordo già stipulato?

Super Grafica

La grafica sembra sia il punto di forza dello Slipstream, che è stato paragonato più volte all'Amiga sotto questo aspetto. "E' splendida!" — ci ha detto una figura di spicco nel mondo del software ricreativo inglese.
Si connetterà ad un comune televisore, ed il modello base sarà fornito con joystick (di cui abbiamo visto dei prototipi), drive per i giochi e giochi stessi.
I programmi - di cui almeno 30 saranno pubblicati nel primo anno di diffusione - cominceranno ad essere distribuiti su cartucce da 256K, con modelli da 1Mb in arrivo entro breve tempo per i giochi più complessi.
Il problema dei giochi sarà solo nel prezzo, che si troverebbe ad essere il doppio di quello degli analoghi prodotti Nintendo previsti per l'anno prossimo: per questo la Konix ha già un piano alternativo che permetterà la diffusione di giochi su disco nel caso che non si riesca a trovare una tecnologia economica di produzione delle cartucce.
I giochi su disco (che saranno commercializzati dopo un paio di mesi dalla data di lancio dello Slipstream) costeranno solo 15 sterline o giù di lì, mentre il drive sarà sulle 60 sterline con due giochi incorporati: fra le altre cose, ci è stato confermato che sarà molto più veloce del normale ed assolutamente al di fuori di ogni standard.

La potenza del software

La console è stata mostrata alle software house durante il PC Show - e tutti hanno dovuto firmare un documento in cui assicuravano la non diffusione delle informazioni fornite.
Nonostante queste misure da segreto militare (più che giustificate, se pensate al giro di affa-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ri che c'è dietro a questo prodotto!), alcuni elementi - che potremmo "ipoteticamente" definire come Ocean, Gremlin, US Gold, Microprose ed Epyx - hanno già portato molto avanti lo sviluppo di giochi per questa macchina, che si dice abbiano visto già a Giugno.
Come accade con la Nintendo, tutti i giochi scritti per lo Slipstream dovranno essere approvati dalla Konix - dieci software house si sono prenotate per scrivere tre titoli ciascuna sin dal giorno della presentazione.
I programmi saranno per la maggior parte originali e sviluppati appositamente piuttosto che essere conversioni. L'approvazione della Konix dovrebbe assicurare l'alta qualità dei prodotti - essenziale per il successo negli USA ed in Giappone, dove questo elemento ha giustificato il successo del sistema Nintendo.

"Strabiliante" - ma segreto

Le reazioni allo Slipstream sono state al 100% entusiastiche. "E' così strabiliante, c'è davvero da non credere ai propri occhi quando lo vedete per la prima volta" ci ha detto una fonte - e senza interessi commerciali nella sua diffusione.
Un altro esperto di console che ha lavorato per la Konix sulla nuova macchina dice: "Ce l'hanno messa tutta, e si papperanno tutto il mercato senza esclusioni.".
Il bello che alla Konix nascondono la loro macchina dietro ad un velo di silenzio. Tutti coloro che la vedono vengono fatti giurare sul segreto, ed il boss della Konix Tim Scott ha solo detto a TGM che "non abbiamo intenzione di fare alcun nostro commento".
Questa è la ragione per cui gli infiltrati di TGM non hanno potuto rivelare la maggior parte delle loro fonti. Si tratta per lo più di figure di spicco nel mondo del software, e rivelare i loro nomi significherebbe mettere in pericolo i loro posti di lavoro.
Comunque, Alison Johnson, che è il direttore alle vendite della Konix ha confermato a TGM che la sua ditta lancerà presto una console. Quando il megadirettore della Konix Wyn Holloway lo ha saputo, ci ha detto che "Sappiamo quel che sta facendo, e ne siamo molto interessati."

Uscita estiva

I piani della Konix riguardo allo Slipstream sono diretti soprattutto all'anno prossimo. Ora che è stato mostrato alle software house, i primi modelli saranno messi a disposizione dei programmatori verso Dicembre quando comincerà la produzione industriale.
Quello sarà anche il momento in cui la console sarà mostrata alle varie riviste, per quanto sarà possibile vedere qualcosa dello Slipstream durante la Fiera Del Giocattolo Inglese il 28 Gennaio.
Le vendite cominceranno in Inghilterra durante l'estate 1989 per affrontare poi il mercato americano ed infine quello giapponese nel 1990. In pratica, questo periodo sarà impiegato per l'organizzazione di fabbriche nei rispettivi paesi.

I Rapporti col Flare One

C'è ancora una grande incognita pendente sui reali rapporti dello Slipstream con il Flare One. Si dice che il cuore dello Slipstream sia un processore 8088, come quello degli IBM AT, mentre il Flare One doveva essere basato su di uno Z-80.
Il Flare One ha oltretutto solo 768K, che chiaramente non sono sufficienti per fare girare i progetti ad un Mega dello Slipstream. Una fonte bene informata ci ha detto che i progetti originari dello Slipstream prevedevano un'architettura interamente RISC, una cosa che non è stata realizzata sinora nemmeno sull'Archimedes.
Visti i problemi di realizzazione, la Konix si è poi diretta sul 68000 che sta anche alla base di Amiga ed ST, che è stato poi rifiutato in favore del Flare.
Quando abbiamo chiesto se la Konix stesse lavorando con la Flare Technology al direttore Mathieson ci è stato risposto con un "no comment", il che significa in pratica che i nostri sospetti erano fondati.
In ogni caso, ci è stato anche confermato che il Flare One non è stato abbandonato, e che ci sono ancora ottime possibilità che venga prodotto e commercializzato regolarmente.

Lo Slipstream utilizzerà apparentemente RAM statiche piuttosto che le solite DRAM (dinamic RAM).
Questa caratteristica, unita al basso numero di componenti utilizzati, permetterà di mantenere i prezzi dello Slipstream al di sotto di quelli di equivalenti prodotti a 16 bit.
A proposito, la differenza fra RAM e DRAM sta nel fatto che le seconde devono essere tenute aggiornate circa ogni millesimo di secondo, mentre le altre mantengono le loro informazioni disponibili in ogni momento riducendo i tempi di elaborazione generali.

Queste date sono ancora non ufficiali. Johnson della Epyx ci dice che "per quanto ne sappiamo non c'è ancora molto nell'aria, per cui aspettate - almeno un po' - prima di buttare il vostro SEGA.

Una minaccia per la Nintendo?

Se lo Slipstream andrà in Giappone, dovrà vedersela con la Nintendo che giocherà in campo con circa 12 milioni di console operative.
Per quanto la Konix continui ad insistere che lo Slipstream non è stato pensato come un concorrente per le console già esistenti (non è una console, è qualcosa di completamente nuovo!), sarà divertente vedere la battaglia dei prezzi che si instaurerà dopo il lancio della macchina.
La Konix mira chiaramente al mercato europeo, dove Sega e Nintendo non si sono insediati ancora molto bene. La sezione vendite della Konix prevede la produzione annuale di un milione di console.
Una assoluta esclusiva di TGM viene dall'interno della stessa Konix, dove ci hanno detto che "Non dovete dar retta ai comunicati stampa: lo Slipstream è infinitamente meglio del Nintendo e spazzeremo via quei giapponesi bastardi!".
La pubblicità della macchina sarà affidata all'importantissima agenzia europea Yellowhammer, ed il nome è quasi una garanzia...

Habemus Amigas!

Secondo il direttore alle vendite della Commodore UK Steve Franklin, per Natale si prevede la vendita di almeno 60000 Amiga in Inghilterra, nonostante i tagli ai prezzi degli ST. Se questo si realizzerà finalmente più programmatori inglesi (che nonostante tutto sono i migliori) lavoreranno per il 16 bit Commodore, e vedremo molto più software durante il 1989.

La concorrenza: il Nintendo sarà travolto anche da questo nuovo mostriciattolo tecnologico?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPILATION A 16-BIT

Anche per l'ST sembra giunto il momento delle grandi raccolte di successi: ci ha pensato la Ocean, specialista in questo tipo di pacchi/dono, proponendo agli Ataristi una confezione che sembra fatta a posta per Natale. Nella 5 STAR - ST Compilation ci sono quattro giochi da non perdere: Barbarian (Palace), Crazy Cars, Rampage, Enduro Racer e Wizball. Se proprio volete farvi un regalo, pensate a questo.

DRILLER IN ITALIANO!

La versione Amiga di questo favoloso gioco sarà presto disponibile in Italiano: non stiamo parlando solo delle istruzioni, ma del programma stesso! Restate sintonizzati e tenete d'occhio i cataloghi pubblicati nello spazio pubblicitario di TGM, perché questa è un'occasione da non lasciarsi sfuggire.

SISTEMA OPERATIVO A 32 BIT

La Acorn ha annunciato la prossima commercializzazione di un nuovo, più potente sistema operativo per l'Archimedes — il RISC OS — che dovrebbe sfruttare appieno la tecnologia RISC della macchina e consentire un multitasking super veloce occupando però ben quattro chip di ROM. Nello stesso tempo il SO sarà dotato di una interfaccia utente di tipo 'user friendly', sullo stile del Macintosh, attraverso la quale sarà possibile scambiare immagini, testi ed altri dati da un'applicazione all'altra spostando semplicemente delle icone. La nuova serie di Archimedes dovrebbe essere disponibile da Aprile del 1988 assieme ad un 'pacco software' contenente diverse applicazioni, mentre chi già possiede questa rivoluzionaria macchina potrà ottenere un 'aggiornamento' del Sistema Operativo pagando una modica differenza.

BITMAP BROTHERS & MIRRORSOFT

L'uomo con la 'coda di cavallo' ed il bicchiere di champagne nella foto è Peter Bilotta: sta sghignazzando perché il giovanotto di fronte a lui è uno dei tre programmatori del gruppo Bitmap Brothers, e sta firmando un contratto con la Mirrorsoft (di cui Peter è presidente) sulle spalle di uno dei suoi due colleghi. Il contratto prevede la creazione di tre nuovi titoli nell'arco di un anno, il primo dei quali è Speedball ed è trattato nelle preview di questo numero.

GUERRA ALL'ULTIMO BIT

Mentre già questa estate negli Stati Uniti veniva annunciata la realizzazione di una scheda perfettamente funzionante per l'Amiga 2000 con funzioni di transputer (l'Amiga Transputer Interface Board, prodotta in Germania), l'Atari preparava il contrattacco coi suoi nuovi, misteriosi progetti di nuovi 'super ST'.

L'ultimo passo in questo senso viene (ci risiamo, adesso ci accuseranno ancora una di 'atarismo') dalla Megabyte Computers, una ditta texana che ha appena annunciato la scheda ST Accelerator, basata sul microprocessore 68000-16: per installare tale hardware occorre rimuovere il vecchio chip 68000 e sostituirlo col nuovo, oltre che inserire la scheda nell'apposito slot. E' previsto anche un mini-interruttore per evitare problemi di incompatibilità, e in questo modo l'ST passerà dai soliti 8-Mhz ad una frequenza di ben 16-Mhz! Certamente la Motorola non si fermerà al 68000-16, anzi, abbiamo già saputo di un 68030 che, a 33 Mhz, dovrebbe rappresentare il più economico chip a 32 bit tutt'ora sul mercato. Chissà dove lo monteranno: magari ne viene fuori un'Amiga Accelerator...

MEDIAGENIC & GAMES WORKSHOP

Cosa hanno in comune questi due 'pezzi grossi' del divertimento? Beh, se non lo sappiamo noi che li teniamo d'occhio entrambi... Il fatto è che la Mediagenic ha appena firmato un contratto per iniziare la conversione di famosi giochi di ruolo della Games Workshop (sento già le urla degli appassionati). Il primo titolo sarà (ricordate la nostra recensione sullo scorso numero?) Warhammer e, dato che il contratto avrà una durata di tre anni, pensiamo che ci sarà ancora da gongolare parecchio!

CHI DI VIRUS FERISCE...

...in galera finisce! Eh, già. Sembra che almeno sei software house americane abbiano ottenuto, da parte del Consiglio per lo Sviluppo del Software (Software Development Council, o SDC) del Nord America, la collaborazione gratuita insieme ad altri famosi avvocati per riuscire a rendere operanti delle 'condanne legali' contro chiunque realizzi e diffonda una qualsiasi forma di 'virus' su computer. Le condanne vanno da un'ammenda di 1000 dollari o tre mesi di prigione per la creazione di un virus letale per i dati, ad un'ammenda di 10.000 dollari più un anno di prigione se si riesce a dimostrare che tale virus ha in qualche modo influito negativamente sulla sicurezza pubblica. Uno dei membri e fondatori dell'SDC ha affermato: "Qui non si tratta di scherzi: basti pensare all'ipotesi che un virus digitale penetri dentro un computer preposto al controllo di un ospedale; potrebbe anche causare la morte di qualche paziente."

PETTEGOLEZZI

Di voci, nel mondo del computer, ne corrono tante, per cui abbiamo deciso di pubblicarne qualcuna: sia ben chiaro che si tratta di 'pettegolezzi', per cui non vanno presi sul serio. Ma, come si sa, dove c'è fumo...

— "Abbiamo saputo che in Belgio una certa azienda ha realizzato un adattatore che permetterà di utilizzare, sull'MSX 2, le cartucce Nintendo e forse anche quelle Sega"

— Questa è quasi confermata: "Il fantastico programma di grafica CyberPaint dell'Atari ST è stato 'portato' su Amiga col nome di Zoetrope. Noi quest'ultimo lo abbiamo visto, e sembra proprio uguale..."

— "A detta di alcuni, la Sega svilupperebbe i suoi giochi da sala su Amiga..."

— "Il favoloso programma Hypercard, che ha rivoluzionato la vita degli utenti Macintosh mostrando cos'è la vera 'interattività', potrebbe presto avere un 'fratellino' su Amiga... forse a Natale. E, tra l'altro, la stessa ditta che ha realizzato l'Emulatore Apple II per l'Atari ST sta realizzando una versione per Amiga"

— "Già che siamo in tema, cosa ne dite di un emulatore Macintosh per Amiga realizzato dalla ditta che lo ha creato per l'ST (Data Pacific, per chi non lo sapesse)? Sembra che i nostri amici abbiano rinunciato a costruirlo, a causa del modo totalmente differente in cui le due macchine gestiscono la memoria. Noi però abbiamo sentito che qualcun'altro sta realizzando questa favolosa 'cartridge' e che — rispetto a quella per ST — avrà il vantaggio di permettere all'Amiga la lettura/scrittura diretta dei dischetti in formato Macintosh."

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Arriba España!

Dinamica di nome e di fatto, la più importante casa di software spagnola sta per invadere il mercato inglese (e di conseguenza europeo) con i primi tre titoli commercializzati direttamente da loro.

Graficos y Transmisiones, dice l'insegna sulla porta. All'interno tre eleganti programmatori, due uomini ed una donna, sono concentrati su una serie di Spectrum e di ST. Tutto l'ambiente e scuro ed inquietante, e si respira un'aria cyberpunk che piace molto agli artisti. Li aiuta a concentrarsi - concentrarsi sugli schermi, gli sprite, gli effetti sonori separandoli completamente dal caotico mondo di Madrid.

Fuori, dal balcone al ventisettesimo piano di quello che era sino a poco tempo fa l'edificio più alto di Madrid, si può vedere la città estendersi in ogni direzione sino all'orizzonte - uno strano miscuglio di antico e moderno fatto di grattacieli e casupole dai tetti rossi che non sono mai cambiate nei secoli.

Da questo luogo "di contrasti" (tanto per essere originali!) i 24 programmatori della Dinamic stanno preparando la loro invasione del mercato inglese: il mondo dei giochi spagnolo e quello inglese sono sorprendentemente simili - a differenza ad esempio di quello francese, tutto particolare - ed è questa la ragione per cui è stato scelto questo particolare bersaglio.

Lo Spectrum qui è il computer più venduto, e la Spagna è il secondo paese (dopo il Regno Unito) per diffusione dello spettro nero. Al secondo posto c'è il CPC, che mette ancora la Spagna al secondo posto dopo la Francia.

E poi arriva l'MSX: che ci crediate o no, la Spagna è il paese in cui questo standard è più diffuso dopo il Giappone; Tanto per fare un esempio, Basket Master ha venduto qui 28000 copie in questo formato!

In effetti, la Dinamic produce in patria dai 12 ai 20 giochi per i tre suddetti computer ogni anno, e solo dopo averne esaminate le vendite considera la produzione per 64 o computer a 16 bit.

Pochi 16-bit

Un sacco di Spectrum, nessun 64: la Spagna sembra essere il riflesso perfetto dell'America. Ma quando si passa a parlare della scena a 16 bit, tutto torna abbastanza normale - compatibili IBM ovunque, con una grossa fetta presa dagli Amstrad.

L'Amstrad Sinclair Professional annunciato pochissimo tempo fa è già stato visto come il prodotto ideale per il mercato spagnolo - mentre Amiga ed ST rimangono staccati di parecchie lunghezze. Nella cauta visione del direttore della Dinamic Michael Angstadt "Ci sembra che ci vorrà un po' prima che queste macchine prendano delle buone posizioni".

Questo per quanto riguarda l'hardware: il software è invece in una situazione praticamente identica a quella inglese, con una netta predilezione per i giochi sportivi.

Per avere una conferma di questo, abbiamo fatto visita al nuovo meganegozio di software di Madrid, il Megagames nel quartiere di Parque del Oeste.

Dotato di aria condizionata e completamente vuoto nei ventinove gradi di un pomeriggio autunnale, Megagames mostra una vasta serie di arcade adventure, shoot'em up ed altri titoli ultraviolenti (ed anche uno scaffale di Zzap! e TGM!).

In mezzo agli scaffali, non ci sono poi moltissime avventure intellettualmente elevate o giochi di strategia. La Dinamic comprende una piccola — dà la voro a cinque persone — sezione di avventure, la Aventuras Ad, che pubblica titoli tipo Cavalho.

Ma Cavalho e la sua confezione a forma di libro in misura A5 non sarà mai disponibile al di fuori del territorio spagnolo. E nemmeno Megano-

Softografia

Giugno 1985
Rocco per la Gremlin Graphics. Intitolato inizialmente *Rocky*, si trattava di un gioco di boxe. Per Spectrum.

Giugno 1985
Profanation per la Gremlin, un'avventura dinamica all'interno di una piramide. Per Spectrum.

Maggio 1986
Video Olympics per la Mastertronic: un gioco ormai dimenticato da tutti.

Settembre 1986
West Bank per la Gremlin: un clone spudorato del coin op *Bank Panic* per CPC, 64 e Spectrum. Se proprio non ce l'avete presente provate a pensare a *Gun Shot* sull'Amiga.

Settembre 1986
Camelot Warriors per la Ariolasoft: un'avventura dinamica con una buona grafica.

Settembre 1986
Phantomas per la Code Masters: un'altra arcade adventure di scarsissimo successo. Per Spectrum.

Settembre 1986
Vampire per la Code Masters: l'ennesima avventura dinamica per CPC, 64, MSX e Spectrum.

Aprile 1987
Army Moves per la Imagine: il primo grande successo della Dinamic, di cui è ora in cantiere il seguito. Per CPC, 64, MSX, Spectrum, Amiga ed ST.

Giugno 1987
Game Over per la Imagine: Difficilissimo (come Army Moves) e padre dell'imminente *Game Over II*. Per CPC, 64 e Spectrum.

Ottobre 1987
Freddy Hardest per la Imagine: un'arcade adventure con tocchi umoristici per CPC, 64 e Spectrum.

Dicembre 1987
Basket Master per la Imagine: un basket one-on-one per CPC, 64 e Spectrum. Uscirà ancher per MSX nel 1988.

Ora
Game Over II per Spectrum, 64 ed ST.

Febbraio 1989
Navy Moves: il primo titolo pubblicato direttamente dalla Dinamic per CPC, 64, Spectrum, Amiga PC ed ST.

Metà 1989
Aspar GP Master: un gioco di corsa motociclistica per CPC, 64, Spectrum, Amiga, PC ed ST.

Non appena possibile
After The War:: una specie di clone di Street Fighter. Versioni ancora non annunciate.

NAVY MOVES

Se nuota, sparategli.

Due gambe vanno bene, otto gambe male, una pinna dorsale peggio, un periscopio non è adatto per vivere.

Potrà non essere il massimo del pacifismo ecologista, ma questo è lo spirito di Navy Moves, il successore in tre parti al bieco Army Moves. Si tratta di una missione impossibile sottomarina, come una specie di incrocio fra Dove Osano Le Aquile e Fish! della Magnetic Scrolls.

Nella prima parte di questo shoot 'em up a scorrimento orizzontale guidate una piccola barchetta attraverso lo schermo, prima evitando mine e poi combattendo contro navi nemiche. Trovatele, distruggetele e passate alla seconda parte.

Qui fermate la barca e vi immergete come un uomo-rana, armato solo di un arpione. Appaiono degli squali e dei simpatici polpi, che diventano subito molto meno simpatici quando gli fate esplodere via la testa.

Per quanto riguarda i pescecani - "non ti fanno niente se non li tocchi, ma se ne colpite uno venite subito attaccati da tutti gli altri", dice Victor Ruiz con un ghigno perverso.

Ruiz ha già potuto apprezzare l'odore del sangue digitale durante la programmazione di Army Moves - un altro shoot'em up orizzontale pazzescamente difficile.

Tornando al nostro gioco, trovate un sottomarino dotato di missili. rubatelo, e preparatevi al pezzo forte: l'attacco del sottomarino nemico gigante.

"We all die in a yellow submarine..."

D'accordo, non è giallo. Ma questo non migliora le cose, perché questa è la fase più difficile del gioco. Visto che siete armati solo di un lanciafiamme (avete mai notato come i personaggi dei giochi siano armati sempre solo di qualcosa, come "armati solo di una bomba neutronica"?), vi trovate piuttosto nei guai, per quanto sia possibile ricaricare la vostra arma di quando in quando.

Uccidete un ufficiale all'interno del sottomarino e rubategli l'ID card - con questa potrete entrare nel computer del sommergibile. Il compito successivo è aprire la porta del reattore nucleare del mezzo e cacciarci dentro una bella bomba, scappando subito in superficie.

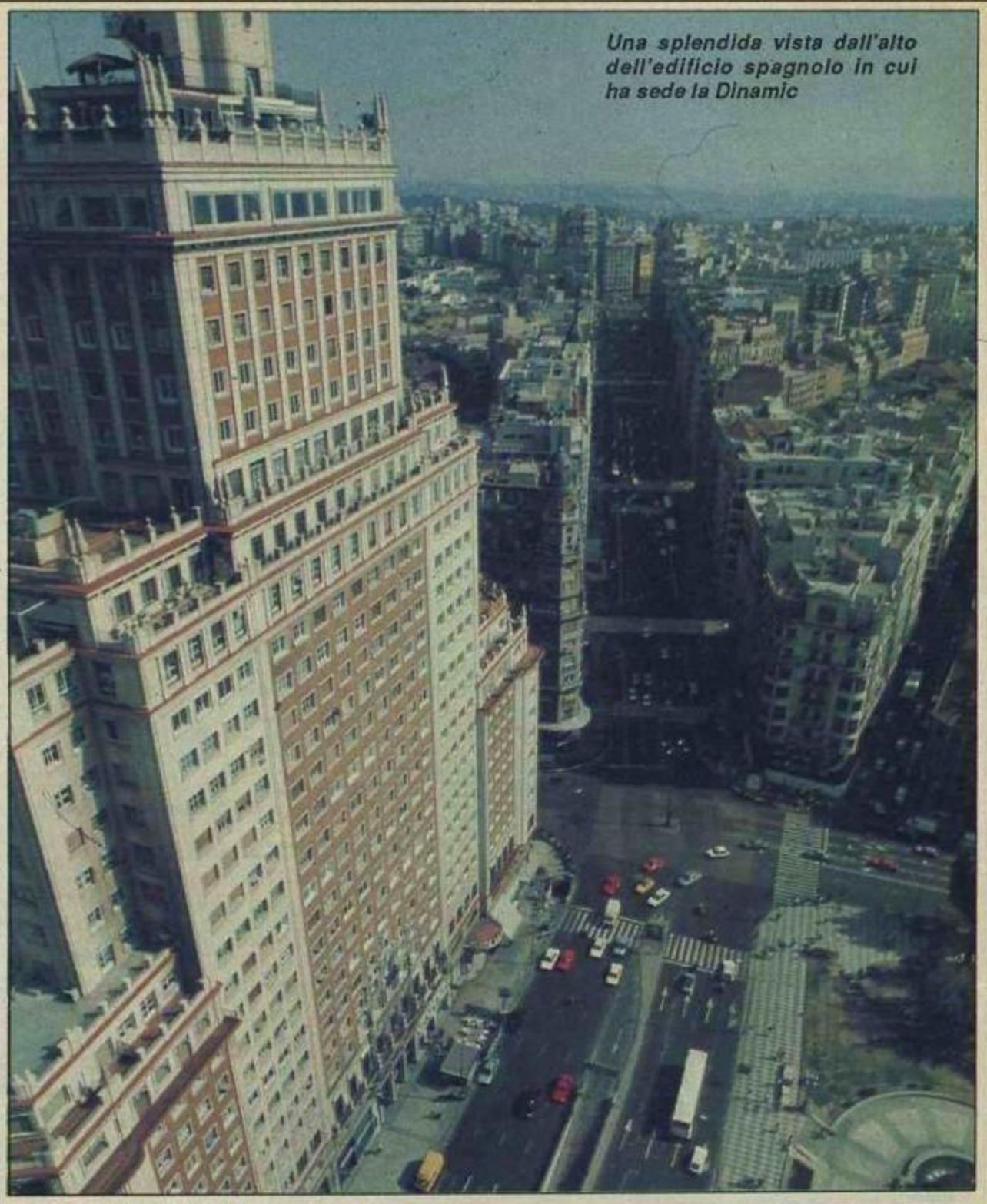
Il gioco sarà completato il mese prossimo, ma sarà pubblicato solo verso febbraio-marzo e distribuito dalla Electronic Arts per (quasi) ogni formato concepibile da mente umana.

http://www.oldgamesitalia.net/

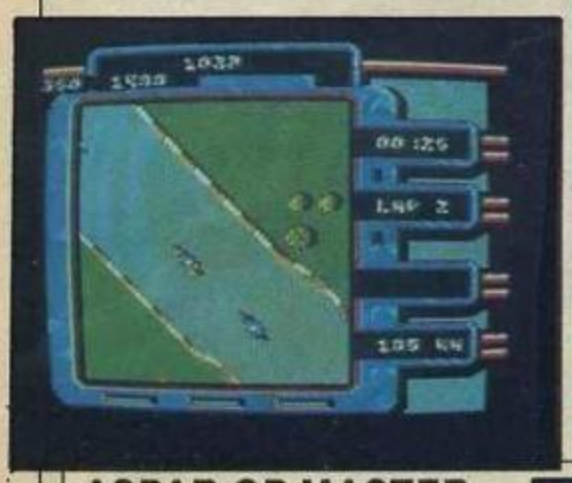
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

va. E neanche Turbo Girl. E neppure la compilation di otto titoli Colecciòn De Exitos Dinamic (compilation di successi Dinamic), che ha venduto 42000 copie, come il suo successore con sei titoli.
Questo si applica ad almeno la metà dei titoli Dinamic. Ma perché? Il direttore alle vendite Pablo Ruiz ce lo ha spiegato molto chiaramente: "Sono giochi molto buoni, ma ce ne sono altri 7000 dello stesso tipo.".
Angstadt spiega che "Teniamo di riserva qualche titolo particolarmente potente per il mercato inglese - probabilmente 5 titoli per tutto l'anno prossimo, fra i 15 circa che pubblicheremo in Spagna."
Ed è su questi titoli che si baserà l'invasione spagnola: partiranno con il seguito al tanto discusso Game Over, intitolato molto originalmente Game Over II e con Navy Moves. I titoli successivi saranno poi il gioco di corsa motociclistica Aspar GP Master e After The War, un gioco molto simile a Street Fighter.
E c'è molto di più da aspettarsi da questo gruppo di programmatori: "Sappiamo di avere un posto nell'industria del software. Noi viviamo il mondo dei giochi - lo viviamo e ci siamo affezionati."



Una splendida vista dall'alto dell'edificio spagnolo in cui ha sede la Dinamic



ASPAR GP MASTER

Lo sport più popolare di Spagna non ha niente a che fare con i tori, come confermano le ripetute vittorie di Jorge "Aspar" Martinez, campione del mondo della categoria 80cc negli ultimi tre anni e star di questo prodotto della Dinamic.
Il gioco è uno dei punti di forza del team di 24 programmatori, diretti Pedro Sudon e dal suo braccio destro, il grafico Javier Cubedo.
Victor Ruiz, mostrandoci le cinque dettagliatissime mappe dei percorsi di gara, non ha potuto trattenere il suo entusiasmo: "Abbiamo usato tutti i programmatori, ognuno con un compito diverso.".
Il gioco ha una visuale dall'alto della pista e sembra avere tutte le carte in regola per diventare un classico, anche se alcuni recensori inglesi hanno dei forti dubbi sul successo di un simile gioco di corsa nel Regno Unito.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

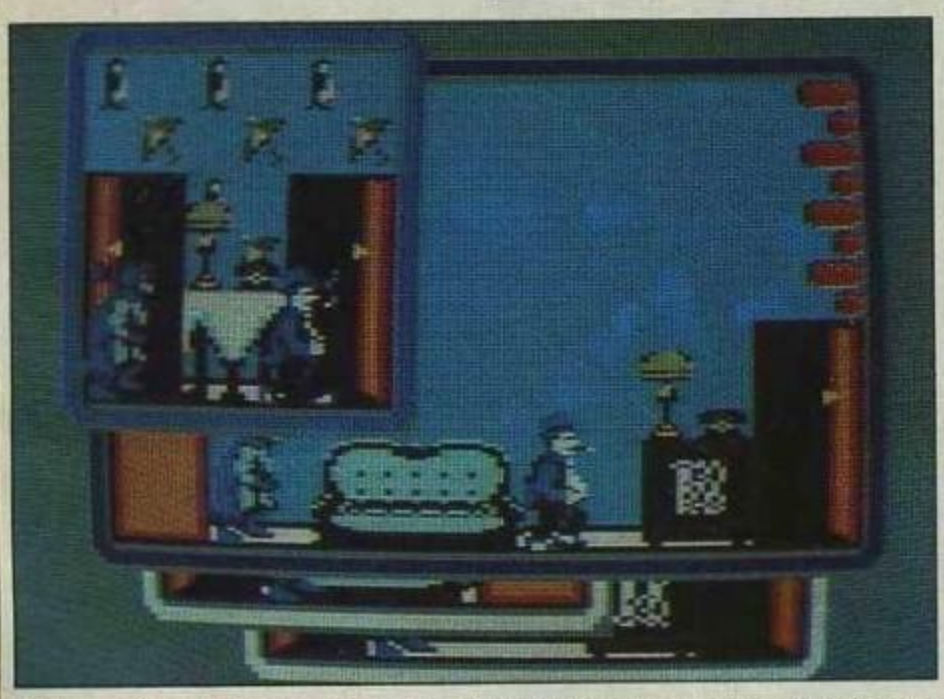
Batman - il ritorno dello Sprite Oscuro.

Torna la stagione degli spin-off, e fra le star di questo autunno presentiamo in esclusiva l'eroe dei fumetti Batman. La Ocean produce il gioco, i lettori di TGM si gustano le prime foto.

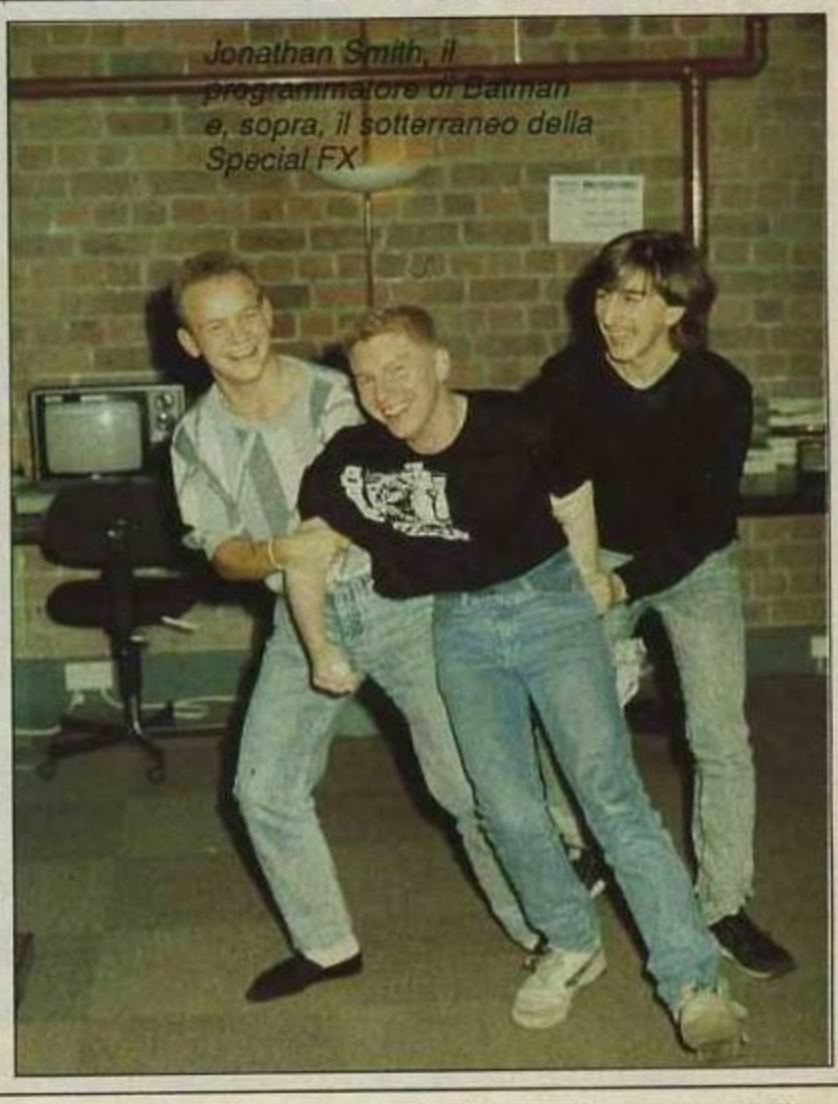
Il "cavaliere scuro" si accovaccia, raccoglie un uovo dal terreno e se lo mangia. Non sarà particolarmente super eroico, ma sono questi tocchi simpatici e fantasiosi che fanno del nuovo Batman della Ocean qualcosa di diverso dal solito "ecco-la-storia-dell'eroe-che-salva-il-mondo".
Nonostante questo "Non sappiamo se saranno apprezzati dalla DC Comics (cioè i proprietari del personaggio)" ha osservato Jonathan Smith, il programmatore che ha passato gli ultimi sei mesi a lavorare in una batcaverna di Liverpool a questo gioco.
Fortunatamente, il programma non assomiglia neanche un po' al Batman di Ritman e Drummond del 1986, anch'esso pubblicato dalla Ocean.
Quello era un'arcade adventure isometrico, molto lontano dallo stile dei fumetti. Ma uova a parte, Smith è rimasto molto fedele alla rappresentazione fumettistica per questo nuovo Batman, annunciato al PC Show e che sarà pubblicato per cominciare sulle macchine ad 8 bit verso la fine del mese.
E' rimasto tanto fedele, in effetti, che lo schermo stesso assomiglia ad una delle pagine dei fumetti della DC - quando lasciate una stanza, il nuovo ambiente viene sovrapposto a quello precedente, come nei fumetti dove ogni riquadro è collegato agli altri.
In questo modo possono essere creati infiniti schermi - per quanto solo quello di gioco a colori - sino a che non lasciate un palazzo. E poi, WHAM! POW!, la ben nota batsagoma del pipistrello nero vola verso di voi a colori e lo schermo viene ripulito.
Si tratta sostanzialmente di due giochi in uno, con due caricamenti separati che mettono Batman contro due suoi vecchi arcinemici: il Pinguino e Joker.
Nella prima parte il Pinguino costruisce dei pinguini - e che altro? - a molla per realizzare il suo ennesimo piano di dominazione planetaria. Il vostro compito: fare un blitz nella sua residenza, spegnere il suo megacomputer e salvare l'umanità .Questo potrebbe sembrare qualcosa di piuttosto normale per i giocatori, ma è in realtà il momento in cui Batman mostra di che stoffa è fatto.

Allacciate le batcinture

Cominciate dalla batcaverna, fatevi un giretto per Gotham City (dove inspiegabilmente è sempre notte) e raggiungete il quartier generale del Pinguino. Nella casa c'è un buio pesto, così cosa fare?
Ovviamente, basta prendere una torcia dalla batcintura - un menu pieno zeppo di icone - ed illuminate la vostra vita, rivelando il meraviglioso arredamento della casa, completo di pendole, camini e busti di epoca romana.
Se il dannato Pinguino si avvicina, tutto quello di cui avete bisogno è un naso finto e non si accorgerà mai della vostra vera identità (Beh, la plausibilità non è mai stata un punto forte del software).
Se poi dovesse proprio capitare il peggio, potete tirar pugni e calci o attivare il simbolo di una scarpa da corsa dal menu di opzioni e vivere per combattere un altro giorno.
Ma non bisogna combattere con troppa cattiveria - come molti altri spin-off da fumetti e cartoni animati, Batman tende ad una certa ultraviolenza. Dice il direttore alle vendite della Special FX (che scrive il



Un'immagine da film: i ragazzi della Special FX ce la stanno mettendo tutta per dare al gioco un'animazione il più realistica possibile.
Lo sprite è stato realizzato su un Amiga utilizzando il DeluxePaint della Electronic Arts, dopodiché ha subito delle modifiche attraverso un programma 'interno' della Special FX.
Il risultato: otto, 12 o persino 16 diverse posizioni attraverso le quali ogni sprite passa ogni volta che cammina. Molti programmatori utilizzano solo due o tre posizioni in questi casi, cosicché il 'movimento in otto fasi' di Batman aggiunge un tocco di realismo in più e di stile da cartone animato.
L'immagine sopra è della versione per Atari ST.



Jonathan Smith, il programmatore di Batman e, sopra, il sotterraneo della Special FX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

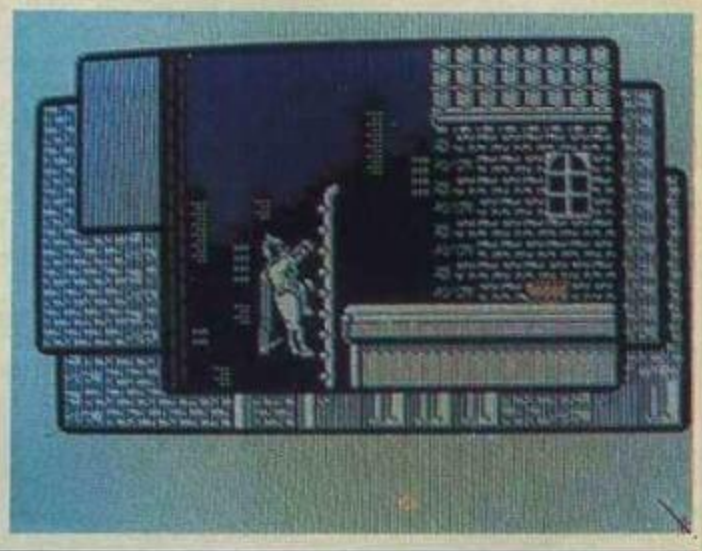
te della Special FX (che scrive il gioco per la Ocean): "Abbiamo messo nel gioco un sacco di "buffe" sequenze di lotta, ma niente roba sanguinolenta".
E il programmatore Smith spiega: "Durante tutto il gioco c'è un certo senso morale. Se usate il coltello, perdete potenza."
E se perdete troppa potenza, perdete il gioco - il che non è bello, perché la sequenza del Pinguino è semplice. Secondo Finnegan: "L'idea è che questa sia una specie di introduzione al gioco vero e proprio: la parte del Joker è molto più difficile.".

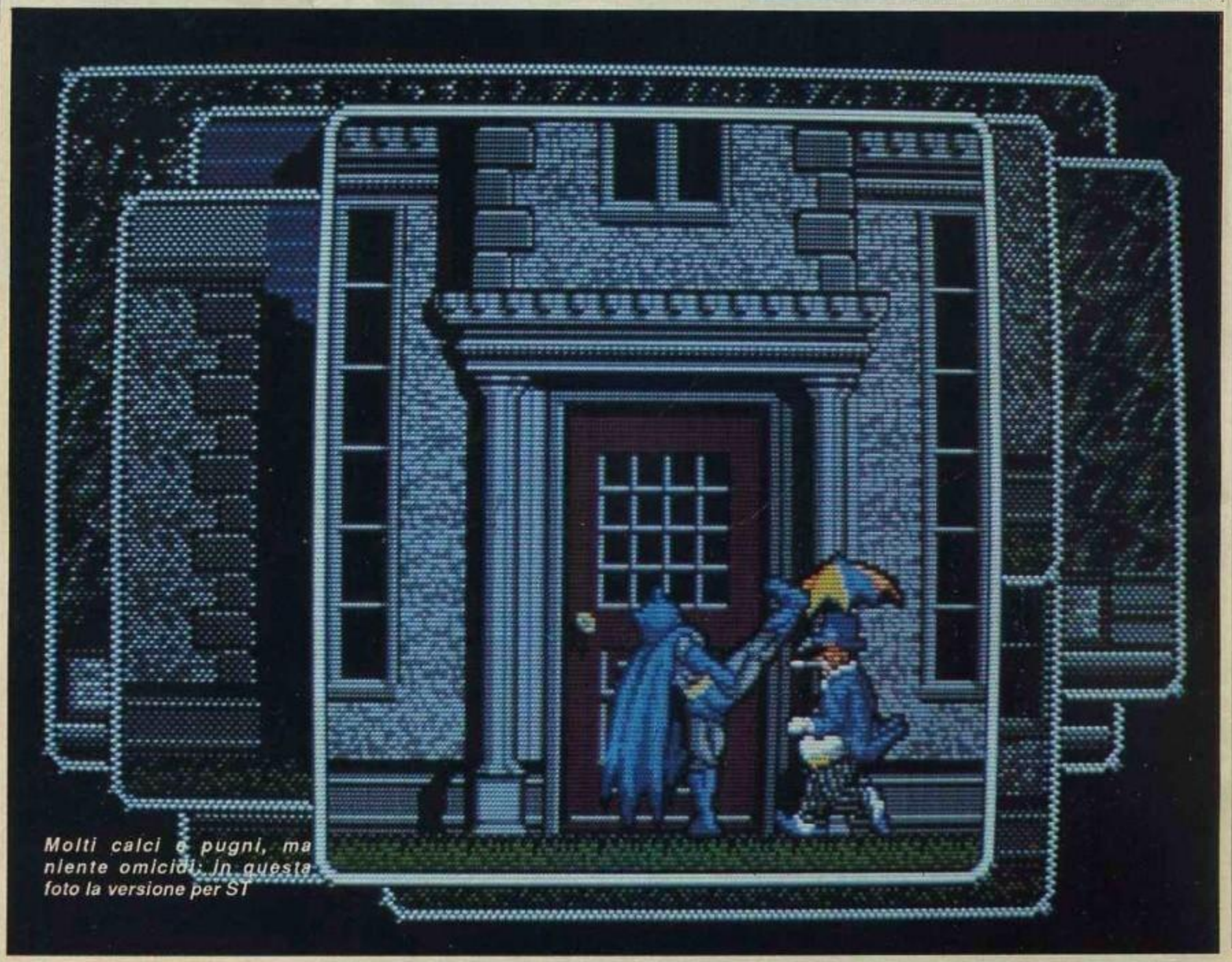
Buoni motivi per lamentarsi

Nella seconda parte, il malvagio Joker ha piazzato delle bombe in un luna park. E là, fra montagne russe e tunnel dell'orrore e prodezze grafiche, dovete dargli la caccia e catturarlo disattivando nel frattempo le bombe.
Alla fine, quando pensate che tutto sia ormai tranquillo a Gotham, viene anche il momento di salvare il vostro compagno Robin.
Come tutto il resto di Batman, questa sezione è una di quelle che Finnegan definisce " una via di mezzo fra un gioco arcade ed uno di strategia".
Questa particolare struttura di gioco è simile in tutte le versioni del gioco, ma la differenza arriva quando si parla di quelle che Smith definisce come "centinaia e centinaia e centinaia" di schermate.
Nella versione per Commodore 64, ad esempio, lo sprite di Batman è più piccolo che sullo Spectrum (dove è stata sviluppata la versione di base). In questo modo possono essere messi sullo stesso schermo più personaggi diversi - nove solo nella prima sezione, fra cui un aereo ed un pipistrello.
E sull'Atari ST lo sprite di Batman "E' molto simile allo stile dei fumetti", dice Finnegan.
Tutto questo vi fa esaltare se ricordate Yogi Bear della Piranha il Natale scorso. Quella volta i proprietari del personaggio - Hanna/Barbera - insistettero perché l'orso sullo schermo assomigliasse in ogni dettaglio a quello dei loro cartoni animati. E non poteva nemmeno essere ucciso, perché si trattava di un personaggio "carino" per bambini.
Per fortuna la DC Comics, i grandi produttori americani dietro al Batman su carta, non sono stati così restrittivi. Quando la Ocean ha commissionato alla Special FX il programma su Batman, il progetto è stato affidato a Smith (Hypersports, Daley Thompson's Decathlon, Green Beret), e da quel momento non ha avuto quasi nessuna interferenza dai produttori dei fumetti.
"Gli abbiamo spedito uno scenario e delle fotografie - le hanno approvate e non ne abbiamo più sentito parlare" ci spiega Finnegan, che prima di passare alla Special FX è stato uno dei fondatori della prima Ocean.
La violenza è stata diminuita dai programmatori stessi, ma nonostante questo non ci sono dubbi che Batman entrerà ai primi posti delle classifiche insieme a Robocop ed Operation Wolf.

Un nuovo gioco di Batman presto dalla Ocean

Non contenti dell'exploit di questo Batman, alla Ocean hanno confermato che entro un anno sarà prodotta anche una versione digitale di "Batman: il film". La pellicola, nella quale comparirà anche Jack Nicholson nel ruolo del Joker, uscirà negli USA per quest'estate e la versione per computer sarà probabilmente affidata di nuovo al team della Special FX.





Molti calci e pugni, ma niente omicidi: in questa foto la versione per ST

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

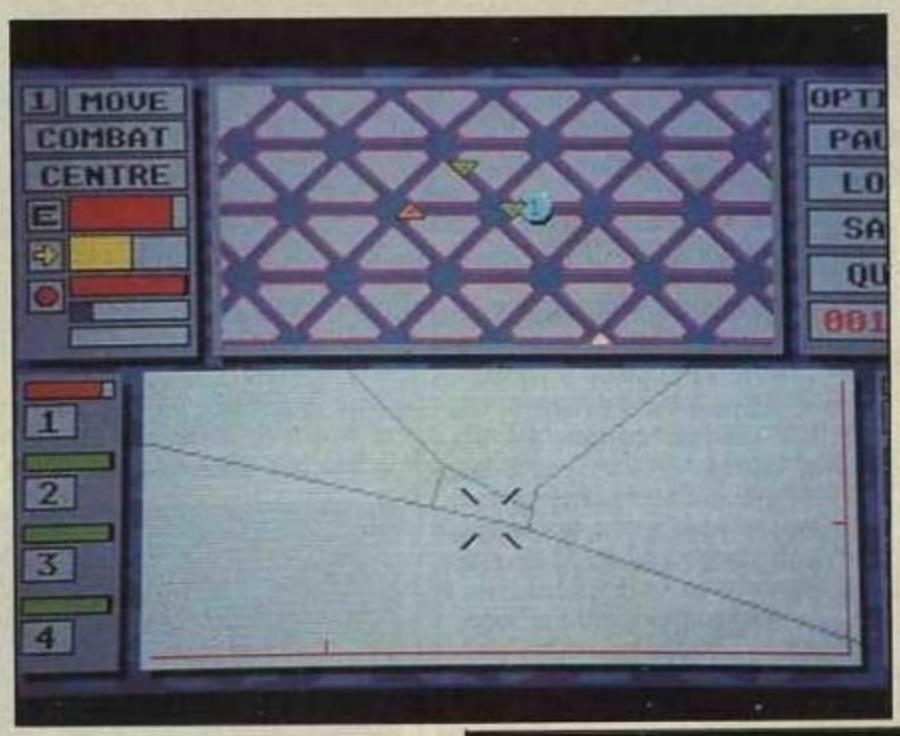
Questo mese niente cartine (occupano troppo spazio, e di quello ne abbiamo poco) ma una carrellata di software house con tutti i nuovi prodotti che invaderanno le RAM dei vostri computer a Natale (ma anche prima, o dopo)...

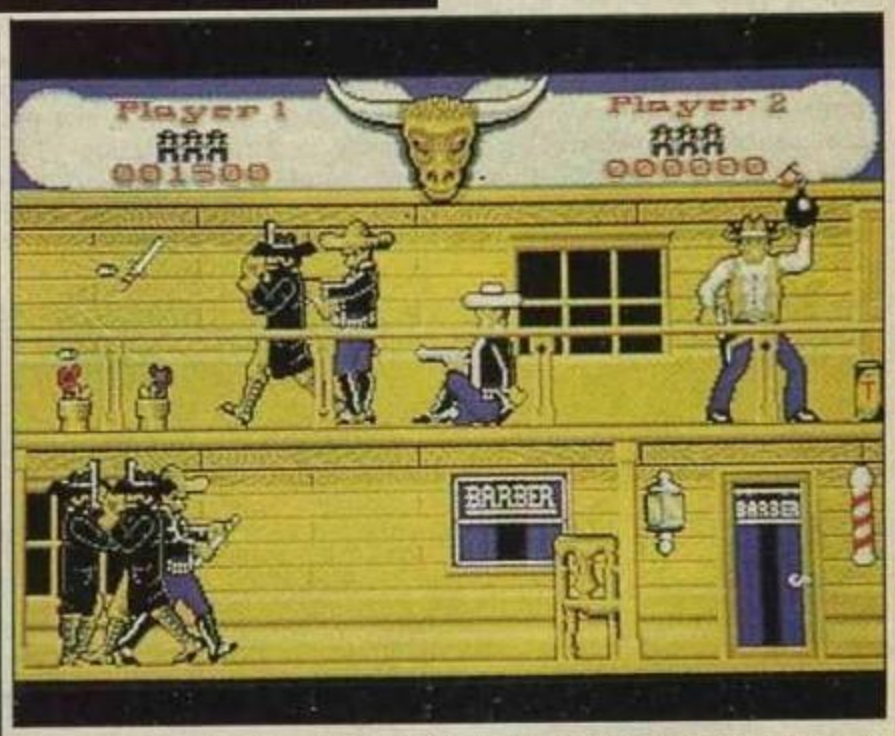
TELECOMSOFT

La British Telecomunication plc, questa potentissima azienda anglosassone — o meglio, la sua sezione Telecom Soft, che racchiude in sé 'big' come la Firebird, Rainbird e Silverbird — ha in serbo per questo Autunno-Inverno '88 tantissime appetitose novità per tutti i possessori di macchine a 16-bit...

RAINBIRD

Ad esempio **Tracker**, un videogioco che da Apple User è stato definito "un po' shoot'em up, un po' simulatore di volo e un po' gioco di strategia". In questo gioco il vostro compito è quello di guidare una serie di navicelle sul pianeta Egron lungo una serie di piste collegate in rete, le quali formano sette sezioni ognuna controllata da un Centro di Comunicazione. Al centro di tutto questo sistema è installato un simulatore di esercitazioni belliche conosciuto come 'Centrepoint', il cui computer centrale si è rivoltato contro i suoi stessi creatori servendosi delle unità-robot Cycloidi per conquistare il controllo dell'intero complesso. Lo scopo della vostra missione è quello di penetrare fino al centro del sistema superando le sue difese e distruggendo — nella parte finale — il computer centrale. Per riuscirci avrete bisogno di tutti i vostri riflessi ma anche di molta strategia. Nel gioco, che dovrebbe già essere disponibile per Amiga quando leggerete queste righe (la prima versione pubblicata è stata quella per Macintosh), l'azione di base si svolge sopra una serie di inquadrature dall'alto con visione radar a lungo e corto raggio, ma quando si tratta di combattere la scena viene presentata in 3-D. Con la sua serie di circa 700 camere esagonali sparse su una rete di piste pattugliate da ferocissimi cicloidi, Tracker potrebbe essere il gioco adatto per le lunghe, gelide serate (e nottate) invernali. Restate in ascolto.





A fianco: **Tracker** *per Amiga*
Sotto: **Blazing Barrels** ▼

▲ *Una scena da* **Afterburner** *in versione originale*

Stiamo poi ancora aspettando il famoso **Verminator**, che dovrebbe apparire (finalmente!) in Dicembre nella versione per ST e — tra le altre novità già annunciate nei numeri scorsi — **Savage** (che in un primo momento aveva portato il titolo provvisorio di **Project 5**), il quale dovrebbe apparire nelle versioni per Amiga, ST e IBM nel mese di Gennaio, dopo le numerose pagine di pubblicità apparse su tutte le riviste inglesi degli ultimi mesi.

Numerose anche le conversioni da un computer all'altro: i possessori di Macintosh e Amiga potranno finalmente elaborare le loro battaglie digitali con **UMS** (**Universal Military Simulator**) già questo mese; gli utenti MS DOS avranno la possibilità (non sappiamo ancora quando, ma è sicuro) di intraprendere favolose missioni con **Carrier Command**, esplorare universi inesplorati con **Star Trek** (Data Astrale sconosciuta) e svelare misteriosi segreti con **Legend Of The Sword** nel 1989; gli AtariSTi decolleranno per veloci e feroci raid aerei con **Flying Shark** (sotto l'etichetta FIREBIRD) a Dicembre; gli Amighisti conosceranno i piaceri del commercio stellare con **Elite** (anche questo come FIREBIRD) a Novembre (mentre i possessori di ST stanno già viaggiando lungo piste siderali col loro prezioso carico evitando accuratamente i pirati dello spazio).

Una piccola parola vorrei spenderla a proposito di **Star Trek**, che nella sua versione per Atari ST aveva già affascinato per i particolari curati nella grafica ed il 'parlato' digitalizzati e per la colonna sonora di David Witthaker. Questo gioco, preceduto da ecla-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tanti presentazioni nelle preview di tante riviste inglesi prima della sua pubblicazione effettiva (Febbraio '88), aveva un po' deluso i recensori (e i giocatori, dopo) per una certa mancanza di 'spessore'. Noi non lo abbiamo ancora visto nella nuova versione per PC (né quella 8-bit), ma siamo tutti in ansia nonostante la 'tiepida' accoglienza della prima uscita, anche perché — presentazione grafica e sonora a parte — il talento di Steve Elward e di Mike Singleton (**Lords Of Midnight**), le battaglie in grafica vettoriale, i 1000 sistemo solari da esplorare, gli atterraggi su pianeti sconosciuti, il controllo individuale su tutti i membri dell'equipaggio, il sistema di navigazione tridimensionale, le otto soluzioni principali e le centinaia di 'sotto-trame' varranno pure qualcosa, NO?!?
Ma se la fantascienza non è il vostro forte, e se, dopo **Western Games** e **Gunshot**, vi sentite ancora in vena di sparatorie e risse nei saloon (anche perché in questi due giochi non c'era molto da picchiare o sparare) i programmatori della Icom Simulations dovrebbero avere già consegnato alla FIREBIRD il loro nuovissimo arcade western, **Blazing Barrels**, nelle versioni per Amiga, Atari ST e Macintosh. Ancora non abbiamo avuto modo di giocarlo, ma possiamo già dirvi che di azione ce n'è tanta: nei panni di Black Jake, nuovo sceriffo di Providence, dovrete liberare la città dei brutti ceffi al seguito del bandito messicano Bammo (chissà perché questi personaggi dei videogame hanno tutti dei nomi così cretini), i quali — dopo aver sfo-

▲ *Ancora* **Afterburner**: *riusciranno a riprodurre questa grafica su Amiga e Atari ST?*

racchiato lo sceriffo della tranquilla cittadina ed il suo aiutante — stanno seminando il panico a colpi di pallottole e dinamite. Dalle foto inviateci sembra che Blazing Barrels sia strutturato 'alla Rolling Thunder', anche se è difficile dire cosa ci hanno preparato i ragazzi della Icom Simulations.

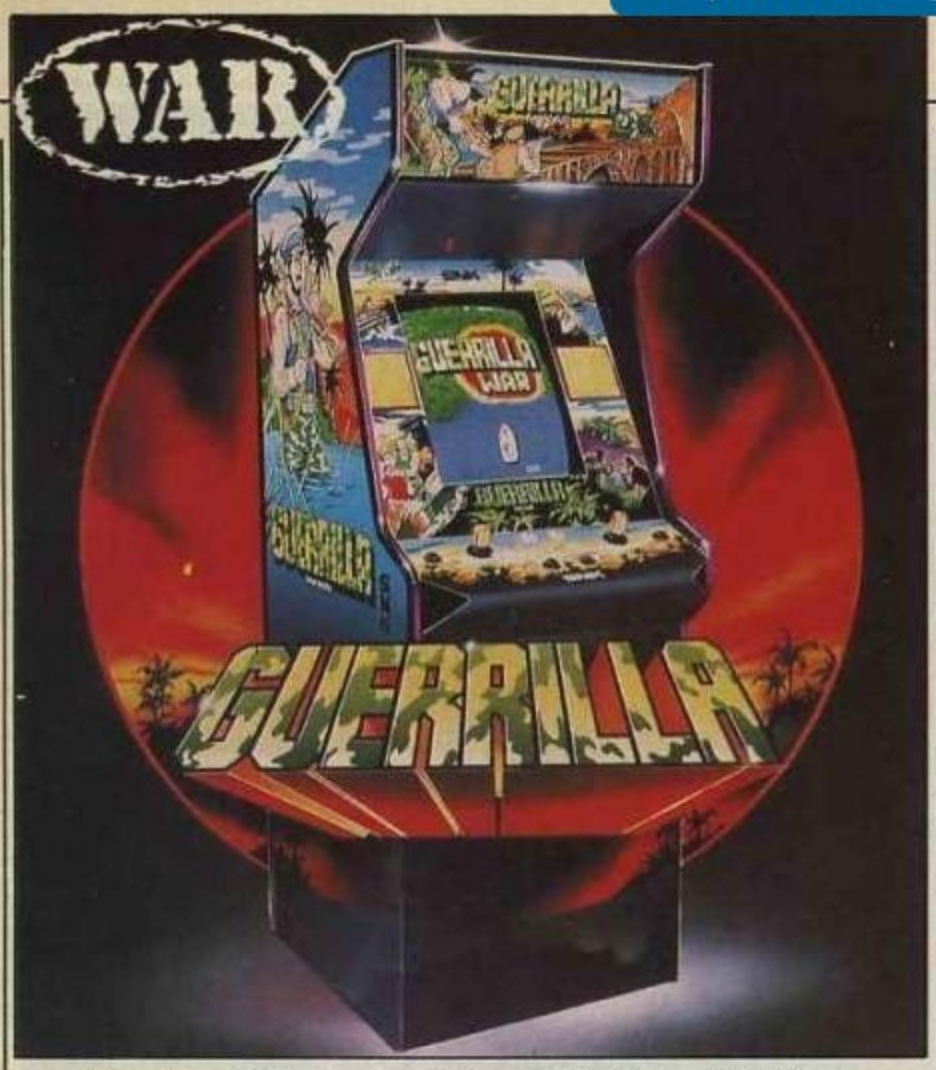
MEDIAGENIC

Ecco un altro 'pezzo grosso' del software anglosassone, sotto la cui egida troviamo nomi come Activision, Infocom, Cascade, System 3, etc. etc., e che promette di farci strabuzzare gli occhi con le sue versioni per Atari ST dei tre favolosi coin op **Afterburner**, **Time Scanner** ed **R-Type**, delle quali siamo finalmente in grado di pubblicare delle immagini e dirvi qualcosa di più.
Time Scanner è una simulazione di flipper della Sega di cui anche la Electric Dreams detiene ora i diritti, formata da quattro livelli che portano i nomi di Volcano, Saqquara, Ruins e Final, contraddistinto ognuno da un diverso fondale di cui sullo schermo viene visualizzata una metà alla volta uti-

Qui sopra, **R-Type** *in versione originale e sotto su ST; a sinistra, il* **Time Scanner** *nella sua versione da sala giochi*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▲ *Una splendida immagine della console di* **Guerrilla Wars**...

lizzando un fluidissimo scrolling verticale. Si può passare da un livello all'altro (anche all'indietro) utilizzando dei 'tunnel temporali' non molto facili da raggiungere, ma la quarta ed ultima sezione del gioco può essere raggiunta solo dopo aver completato le tre precedenti. La simulazione nel movimento è perfetta, ed altrettanto curata è quella delle altre componenti del flipper. Time Scanner dovrebbe apparire sull'ST nel mese di Gennaio.

R-Type non ha bisogno di molte presentazioni, anche perché è stato spudoratamente imitato in un sacco di shoot'em up vecchi e nuovi (soprattutto il famigerato Katakis). La versione per Atari ST, ad opera di Karl Jeffrey, dovrebbe riprodurre tutte le caratteristiche della versione originale Irem e forse anche qualcosa di più. Potremo vederla molto, molto presto.

Afterburner, coi suoi 3 Megabyte di memoria nella versione da sala giochi, ha rappresentato una sfida anche per i programmatori della Argonaut Software che si sono occupati della sua conversione per Atari ST e Amiga. Questo favoloso coin op della Sega apparirà sugli schermi dei vostri computer a Dicembre, anche se qualcuno potrebbe sentire la mancanza del sedile idraulico e della cloche.

Per la cronaca, questi due ultimi titoli saranno anche pubblicizzati alla TV inglese per tutto il mese di Novembre, con 36 spot della durata di 20 secondi ognuno.

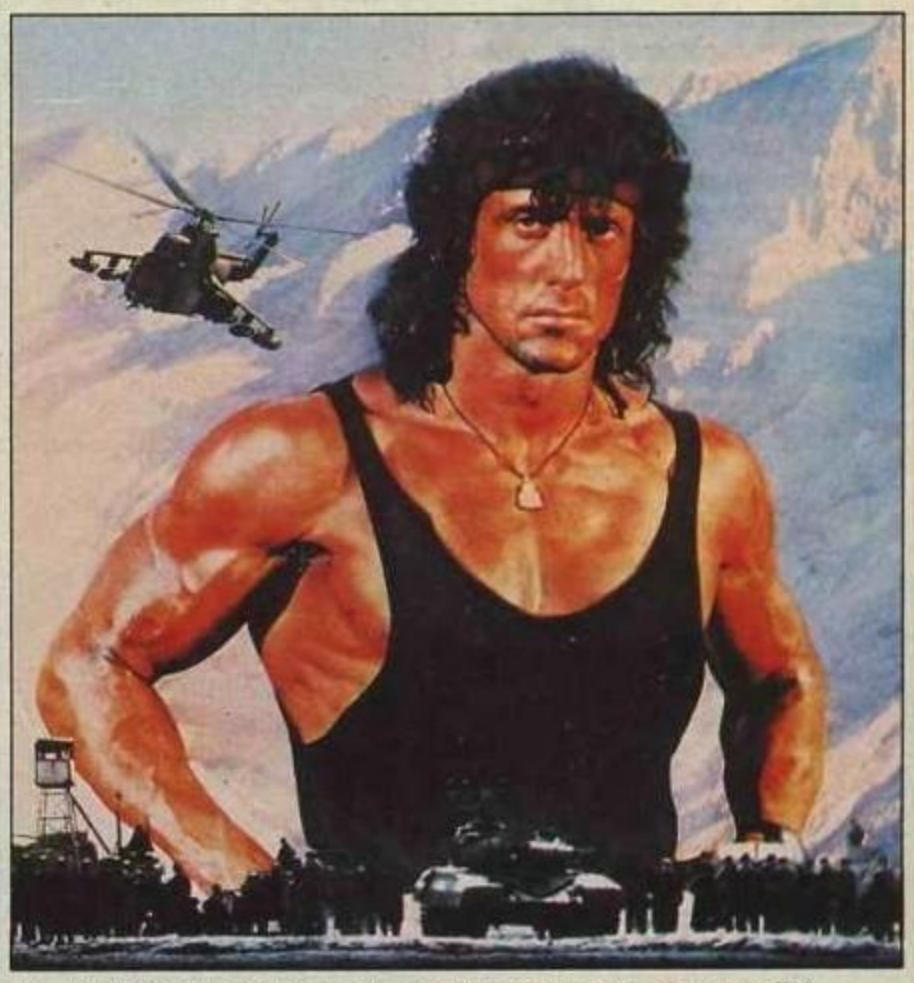
Per gli appassionati delle sale giochi la Mediagenic ha in serbo però molte altre sorprese, più precisamente cinque nuovi titoli:

▲ *Nella sua versione a 16-bit* **Operation Wolf** *ha un bell'aspetto*

▲ *... ed un'immagine della sua versione su Atari ST*

Galaxy Force, un arcade spaziale attualmente in cima alle classifiche delle sale giochi americane e giapponesi; **Altered Beast**, che ha quasi strappato il primo posto a Galaxy Force, e di cui troverete maggiori informazioni nello spazio coin op di questo numero; **Hot Rod**, una simulazione di corse automobilistiche che si svolge su 30 piste differenti in cui oltre ad accumulare punti si possono guadagnare anche soldi con cui acquistare diversi 'optional' per potenziare la propria vettura nelle corse successive; **Sonic Boom**, invece, è un discendente di Afterburner in cui dovrete pilotare un jet in una missione di distruzione e di salvataggio; **Ace Attacker**, infine, rappresenta l'ultima novità nelle simulazioni sportive della Sega, una pallavolo ultra-realistica dotata di tutte le tecniche di gioco dello sport reale e per giunta facilmente accessibili durante il gioco.

Sotto l'etichetta Microillusions, invece, sono stati annunciate due nuove utility per Amiga: **Music-X** e **Photon Video Cell Animator**. Il primo è un programma musicale compatibile con molte delle interfacce MIDI già disponibili per Amiga, sebbene la Microillusions offra la possibilità di acquistare una interfaccia di propria produzione, e dotato di tutte le caratteristiche che possono trasformarlo in un vero successo: fra le altre, possibilità di eseguire suoni campionati in formato IFF e Sonix, memoria libera pari a 25000 eventi MIDI su Amiga1000, filtri MIDI in tempo reale, possibilità di multitasking, possibilità di taglia/incolla delle sequenze musi-



▲ **RAMBO III**: *airettamente dagli schermi cinematografici...*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

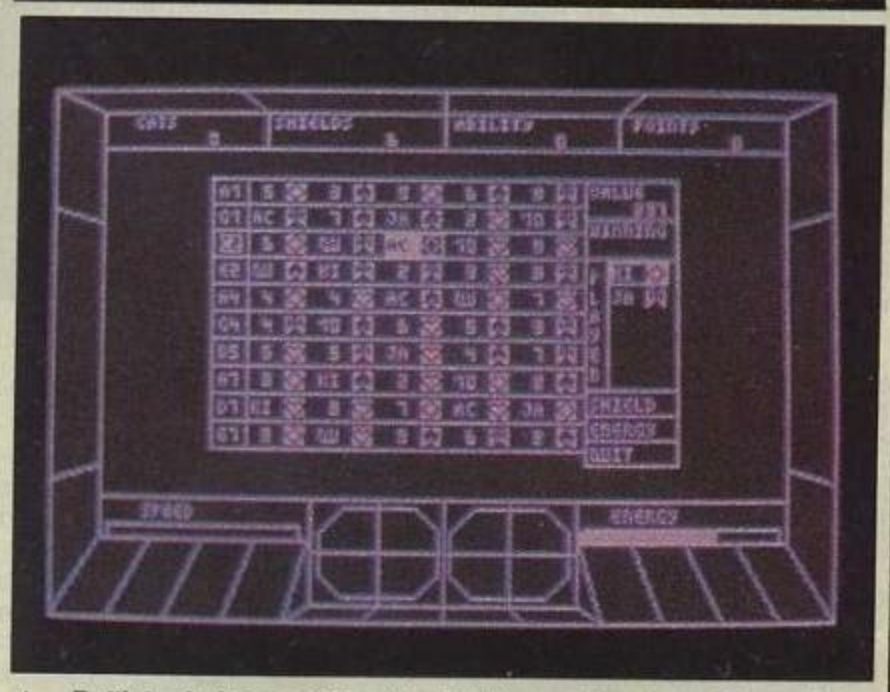
http://www.oldgamesitalia.net/

cali, etc. etc.
Photon Video Cell Animator rappresenta invece una gradita novità nel campo dell'animazione professionale, che potrebbe rappresentare la possibilità più a portata di mano per coloro che intendono avvicinarsi al mondo dei cartoni animati senza affrontare la spesa di un'attrezzatura professionale. Fra le opzioni del programma c'è la stupenda possibilità di digitalizzare una colonna sonora o dei dialoghi e poi riprodurli sincronizzandoli con l'animazione, il comodo sistema di memorizzazione su disco dei 'fotogrammi' in formato random per una veloce lettura e riproduzione, la possibilità di realizzare i propri disegni con altri programmi grafici come Photon Paint in modo da poter ottenere animazioni a colori oppure, utilizzando il Transport Controller, di 'portare' su videocassetta le proprie creazioni. Non vediamo l'ora di averlo fra le mani per parlarvene più a fondo.

OCEAN

Sul fronte delle conversioni da coin op la Ocean sa il fatto suo: lo testimoniano titoli come **Guerrilla Wars**, **Victory Road**, **Wec Le Mans**, **Typhoon** e **Operation Wolf**. Questi famosi giochi da sala appariranno questo Autunno/Inverno '88 su Amiga e Atari ST e — tranne il primo — per PC e compatibili.
Si tratta di successi che non hanno bisogno di presentazioni, e che dovrebbero scalare le classifiche del software molto, molto velocemente. Noi di TGM siamo in fervida attesa, e voi?
Tuttavia la Ocean non ha bisogno di convertire coin op per scalare le vette delle classifiche di vendita: lo testimoniano prodotti come Daley Thompson's Olympic Challenge, Where Time Stood Still o Platoon, e meglio ancora lo dimostreranno altri giochi annunciati per Amiga, ST e PC come **Rambo III, Robocop** o **Batman**, degli ottimi spin-off che promettono di travolgere letteralmente il mercato. Non mancheranno neanche le conversioni per Amiga di famosi titoli come **Green Beret**, **Gryzor**, **Jackal**, **Combact School**, **Rastan** e **Renegade**.

▲ *Un'immagine di* **Paperboy** *nella versione per Atari ST*

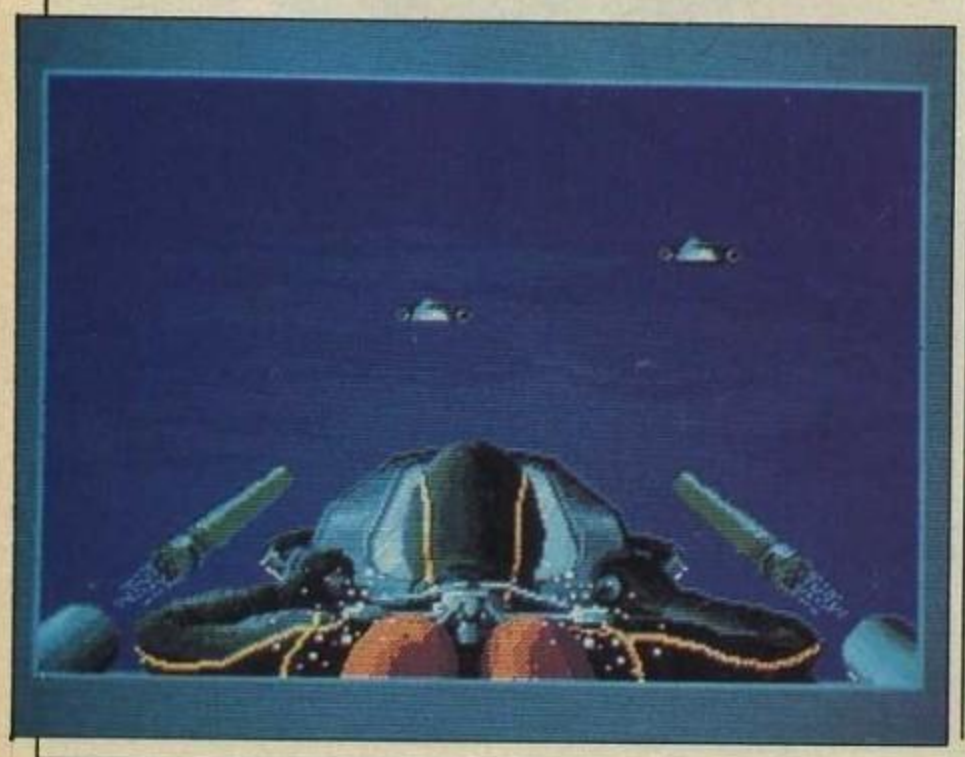


▲ *Dall'alto in basso:* **Ghosts'n'Goblins** *e* **Wanderer 3D** *su ST*

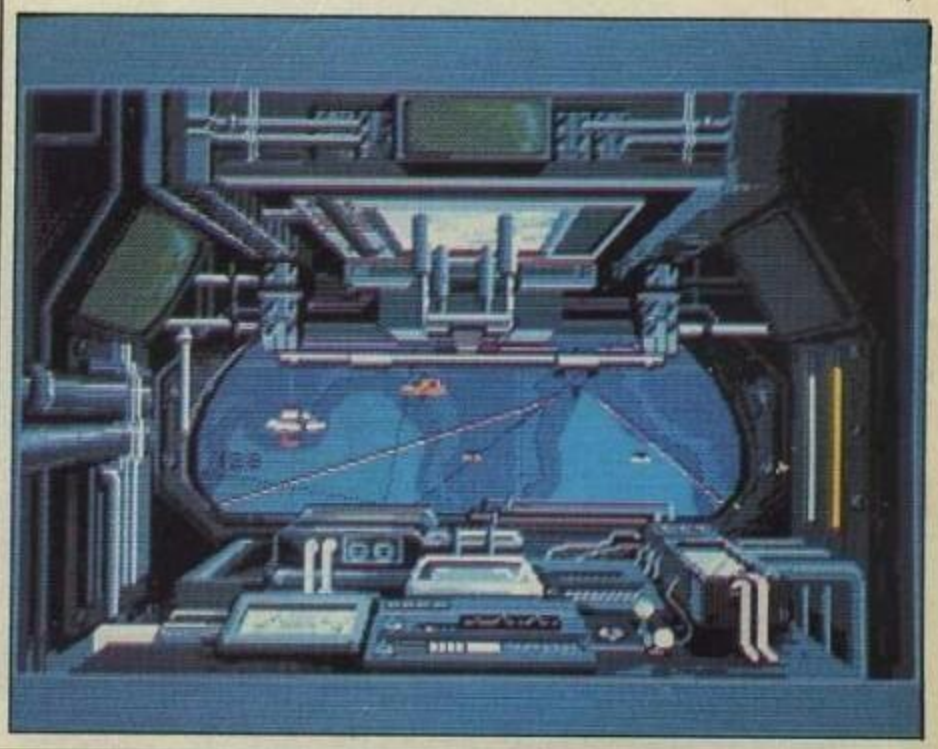
ELITE SYSTEMS

Dopo le conversioni a 16 bit di Beyond The Ice Palace, Buggy Boy, Thundercats e (recensito in questo stesso numero) di Space Harrier, la Elite propone due nuove conversioni di giochi che hanno avuto avuto il loro successo, in passato, prima nelle sale giochi e poi sui computer a

▼ *Se volete divertirvi con un gioco davvero 'cinematografico'...*



▼ *... non potete lasciarvi sfuggire* **Operation Neptune** *(Amiga)*



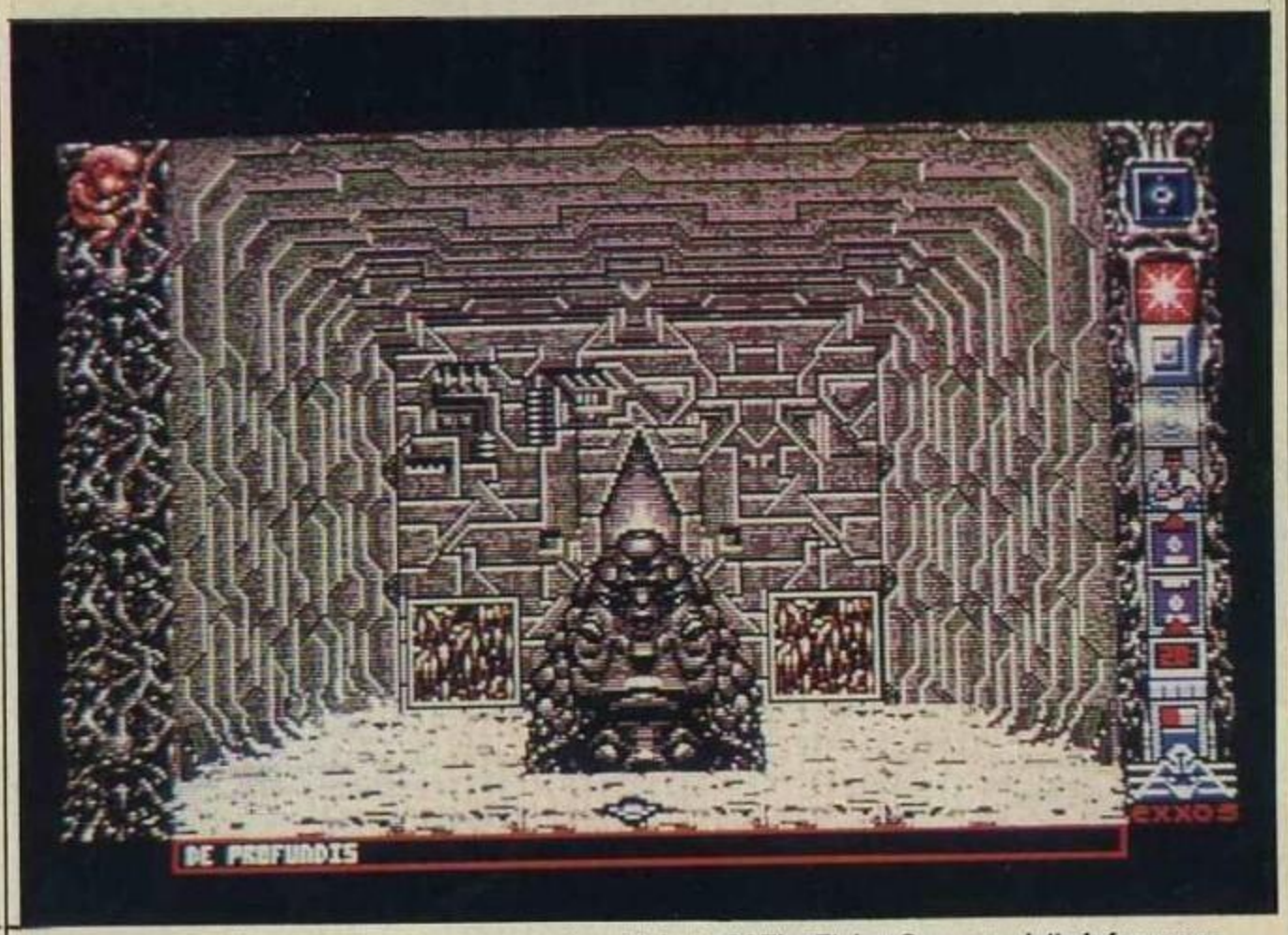
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

otto bit: si tratta di **Ghosts'n'Goblins** e **Paperboy**, rispettivamente della Capcom e dell'Atari. I due giochi usciranno (anche se non sappiamo quando) in versione ST e Amiga, mentre il secondo titolo uscirà anche per i computer MS DOS.
Un altro titolo che ci sembra abbastanza interessante è invece un gioco nuovo, **Wanderer 3D**, un gioco d'azione e strategia che dovrebbe già essere disponibile per ST e Amiga, ma che ancora non abbiamo avuto modo di provare.
Abbiamo inoltre saputo che fra non molto sarà disponibile la versione Amiga di **Space Harrier** e la seconda parte di quella per ST (la prima è stata recensita su questo numero).

GREMLIN GRAPHICS

Con l'arrivo del Natale, neanche la Gremlin se ne sta con le mani in mano: dopo averci regalato (si fa per dire) Night Raider sul PC e Gary Lineker's Super Skills sull'ST (recensito in questo stesso numero) annunciano nuove imminenti uscite per tutti i 16 bit.
Fra i titoli già disponibili quando questo numero di TGM sarà in edicola dovrebbe esserci **Federation Of Free Traders**, una simulazione spaziale con grafica tridimensionale in cui il giocatore controlla un'astronave dotata di un vero computer di bordo programmabile in un linguaggio simile al Basic, oltre ad un sofisticato sistema di navigazione ed un set di armi abbastanza esteso. Il gioco è ambientato in un universo dilaniato dal flagello dei pirati spaziali, dove la Federazione dei Liberi Mercanti rappresenta l'unica possibilità di riportare ordine nel sistema.
Dopo oltre dodici mesi di progettazione e programmazione, Federation offre più di otto milioni di pianeti da esplorare ed un'area di gioco di circa 340 metri quadri, e dovrebbe già essere disponibile su ST, Amiga e PC.
Quelli della Gremlin ci hanno poi parlato di uno stranissimo gioco che dovrebbe apparire non prima di Febbraio '88: si tratta di **Ramrod**, in cui due robot — il potente Ramrod ed il piccolo Rambot — attraversano uno scenario fantascientifico facendosi strada fra nemici e pericoli naturali. Fin qui niente di nuovo, ma lo scopo principale del gioco non è quello di distruggere un esercito nemico o di recuperare qualche speciale oggetto: in Ramrod dovrete fare il possibile per non annoiare il vostro computer! Un 'noiometro' vi terrà costantemente informati sull'entusiasmo del vostro personaggio, e per tenere alto il suo livello si potranno fare cose come acquistare del pop-corn, giocare un arcade oppure ascoltare un CD! Pazzesco! Ah, dimenticavo, Ramrod sarà disponibile, quando uscirà, per Amiga e Atari ST.



▲ *Una splendida immagine dallo strano gioco* Temple Of The Flying Soucers *della Infogrames*

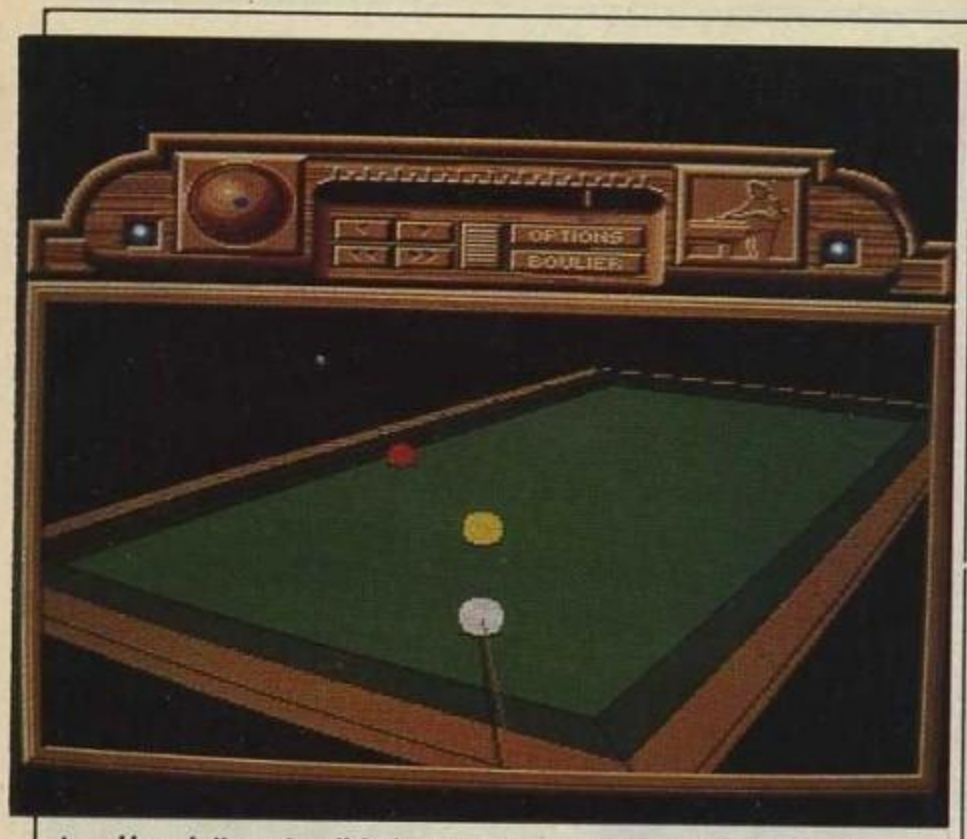
Se poi, dopo Fire And Forget ed Overlander, avete ancora voglia di corse spericolate ed ultraviolenza su strada (ma non solo su strada), la Gremlin ha annuncia-

▲ *Sopra e sotto: l'enigmatico* QIN *della Infogrames ...* ▼

to — per Natale — il nuovissimo **Technocop**. Alla guida di una futuristica auto sportiva in grado di superare le 200 miglia orarie e di distruggere tutto quello che incontra sul suo percorso (o quasi), attraverserete foreste e centri abitati a caccia di criminali. In Technocop siete infatti dei superpoliziotti (questa l'ho già sentita), ma il gioco non si svolge solo a bordo della vostra super-automobile: negli edifici della città vi aspetta infatti una sfida all'ultimo sangue, dove soltanto le vostre sofisticate armi ed apparecchiature potranno — assieme alle vostre capacità psico-fisiche — assicurare alla giustizia i pericolosi criminali che terrorizzano il quartiere.
Technocop sarà disponibile per Amiga, Atari ST e per tutti i PC, se non ci saranno problemi di 'clonaggio' con l'altro titolo ormai di imminente pubblicazione da parte della Ocean — sapete di cosa stiamo parlando, vero?
E a proposito di titoli non proprio originalissimi, è il caso di annunciare anche l'ennesimo gioco ispirato alla guerra in Vietnam: stiamo parlando di **Butcher Hill**, una missione quasi suicida fra i pericoli della jungla vietnamita.
Butcher Hill apparirà in Gennaio per Amiga ed Atari ST, e sarà formato da tre fasi principali: la prima si svolge a bordo di un canotto col quale risalirete un fiume in mezzo alla jungla, raccogliendo viveri e munizioni ed evitando mine e i colpi sferrati dagli aerei nemici; nella seconda fase del gio-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▲ *Una delle splendide inquadrature di* **Billiards Simulator**

co vi muoverete a piedi attraverso la jungla evitando trappole ed ammazzando i nemici nascosti fra il verde; la terza ed ultima fase vi vedrà alle prese con un villaggio che si frappone fra voi e la vostra meta: Butcher Hill, appunto. Niente di estremamente nuovo, come vedete, ma chissà che la qualità della grafica e del sonoro non trasformi Butcher Hill in un nuovo successo commerciale al pari di Platoon.

Comunque, l'ultraviolenza della Gremlin non si ferma alla lotta contro i supercriminali o alla guerriglia nella jungla: in un ambiente da post-olocausto che farebbe invidia a Mad Max sta per uscire — sugli schermi dell'Amiga, dell'ST e di tutti i computer MS DOS dotati di scheda grafica — il terribile **Motor Massacre**. Non sappiamo dirvi molto di più su questo gioco, ma non mancheremo di parlarvene appena uscirà, magari presentandolo assieme ad un notissimo gioco da tavolo chiamato Dark Future e che riprende, in un certo senso, lo stesso tema.

A proposito di board-games, la Gremlin ha appena acquistato i diritti sul famoso gioco Paranoia, in cui — come cittadini dell'omonimo centro abitato — dovrete sventare un tentativo di rivolta muovendovi sotto la guida e la sorveglianza del potente computer che controlla il complesso.

Il gioco dovrebbe essere già in commercio nella versione per Amiga e Atari ST, col titolo di **Paranoia Complex**.

Sul tema sportivo, invece, sono annunciati due titoli: **Roy Of The Rovers** e **Gary Lineker's Hot Shot**. Il primo, forse già disponibile per Amiga ed ST quando leggerete questa preview, è un arcade in cui vestirete i panni del presidente del Melchester, una squadra di calcio dalla quale sono spariti quattro dei cinque giocatori che la formano (si tratta di calcio 'five-a-side') proprio a qualche ora dall'inizio di una importantissima partita. Riuscirete a recuperare i quattro calciatori e vincere il più importante incontro della vostra carriera?

Gary Lineker's Hot Shot è invece un ennesimo incontro di calcio con inquadratura dall'alto, con i classici undici giocatori per squadra e tutti i particolari tipici di questo sport (compreso il famigerato 'cartellino rosso' in caso di scorrettezza). Certo che, con l'arrivo di Hot Ball e di Microsoccer, questa simulazione dovrà tenere testa a due agguerritissimi concorrenti. Il gioco dovrebbe essere già disponibile per ST, Amiga e PC.

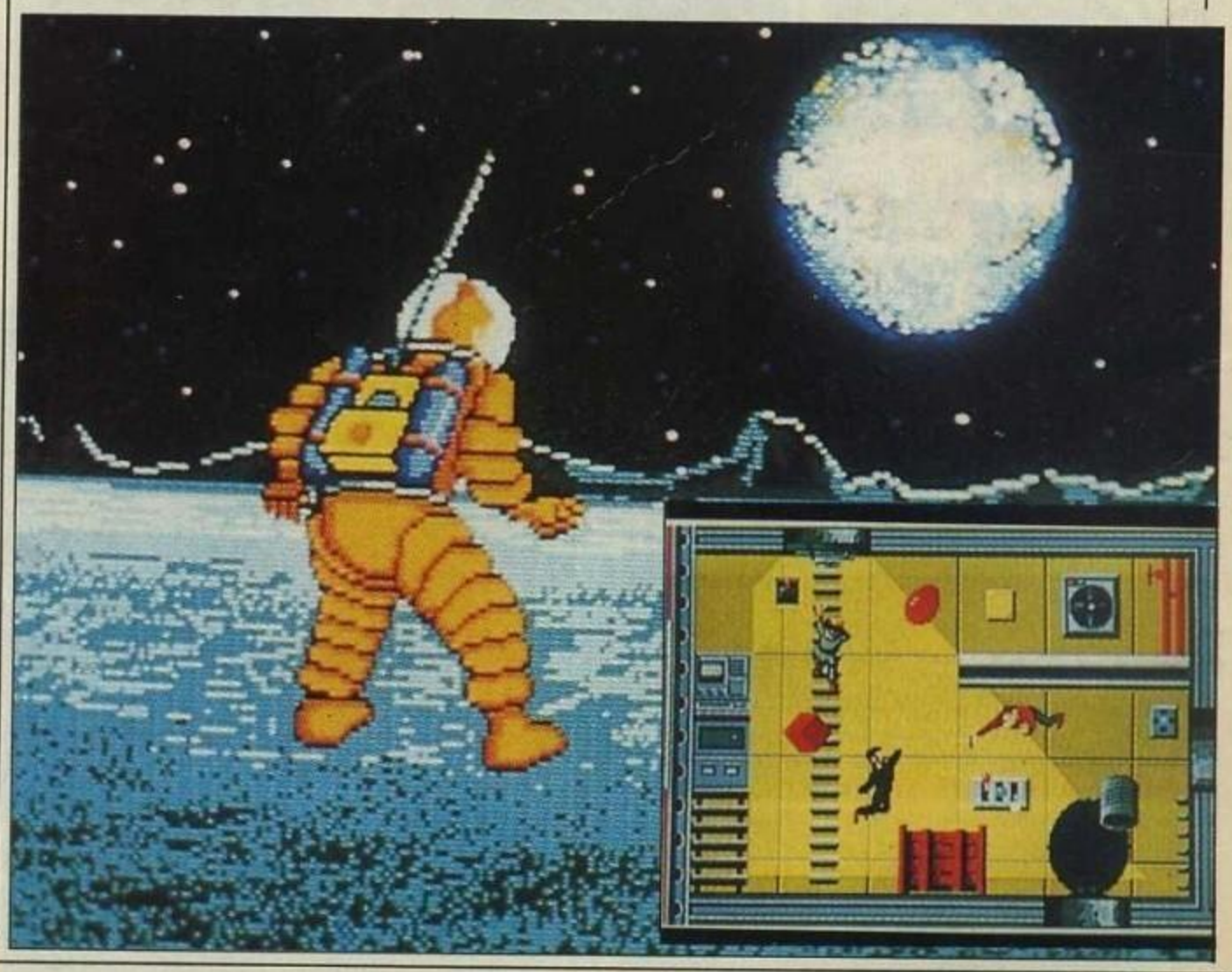
Infine, con un tema di tipo 'fantasy', arriva per l'Atari ST **Artura**, un arcade adventure medioevaleggiante in cui il giocatore veste i panni di Artura, figlio di Pendragon. La missione di Artura consiste nel liberare la giovane Nimue dalle grinfie della sua malvagia sorellastra Morgause. Per raggiungere la sua fortezza dovrete servirvi della mistica ruota di Cerriddwen e per liberare Nimue dovrete ritrovare le mistiche rune: lungo il cammino vi aspettano ragni, soldati, ratti giganti ed altre mostruosità varie. Facendo una capatina nella redazione di Zzap! abbiamo potuto vedere due delle versioni ad otto bit, ma stiamo ancora aspettando quella per ST, che avremo sicuramente provato quando starete leggendo queste righe.

INFOGRAMES

I nostri amici francesi si stanno dando molto da fare sul fronte dei 16 bit e dei PC MS DOS. Abbiamo avuto modo di vedere la versione Amiga di **Mission Neptune** (precedentemente annunciato come *Bob Morane* e conosciuto anche come *Aquaman*), **Warlock's Quest** e — udite! udite! — **Captain Blood**. Mission Neptune si è rivelato uno dei giochi più avvincenti della serie, con sequenze molto varie e graficamente valide: da un duello su scooter marini siamo passati ad una pericolosa missione distruttiva su batiscafo, poi — dopo essere passati attraverso una miriade di mine subacquee — abbiamo lasciato il nostro mezzo sottomarino per ingaggiare feroci duelli con sub, squali e polipi, sia a nuoto che a bordo di scooter sottomarini. Altrettanto valido, sebbene di genere diverso, ci è sembrato **Qin**, un'avventura molto interessante ambientata nella Cina a cavallo fra il II Secolo A.C. e l'VIII secolo D.C. Un'altra avventura, ambientata però in un futuro di mutanti e di lotte psichiche, è **The Temple Of Flying Saucers**, dove nei panni del giovane Raven, un giovane mutante con poteri telepatici, dovrete ritrovare il vostro amico Sci Fi, scoprire i piani di coloro che vi tengono prigionieri e infine trovare e smascherare il loro signore, ZORQ, il quale ha intenzione di creare una nuova razza servendosi degli ultimi esseri umani sopravvissuti. Suona interessante, vero?

Abbiamo poi in arrivo una simulazione di biliardo — **Billiards Simulator**, appunto — in cui sarà possibile osservare il gioco da diverse 'inquadrature', ed agire su tutti i fattori che possono influenzare la partita (forza di gravità, attrito sul tappeto, effetti di

▼ *Una duplice immagine di* **Tintin**, *uno dei rari spin off del mercato del software francese*



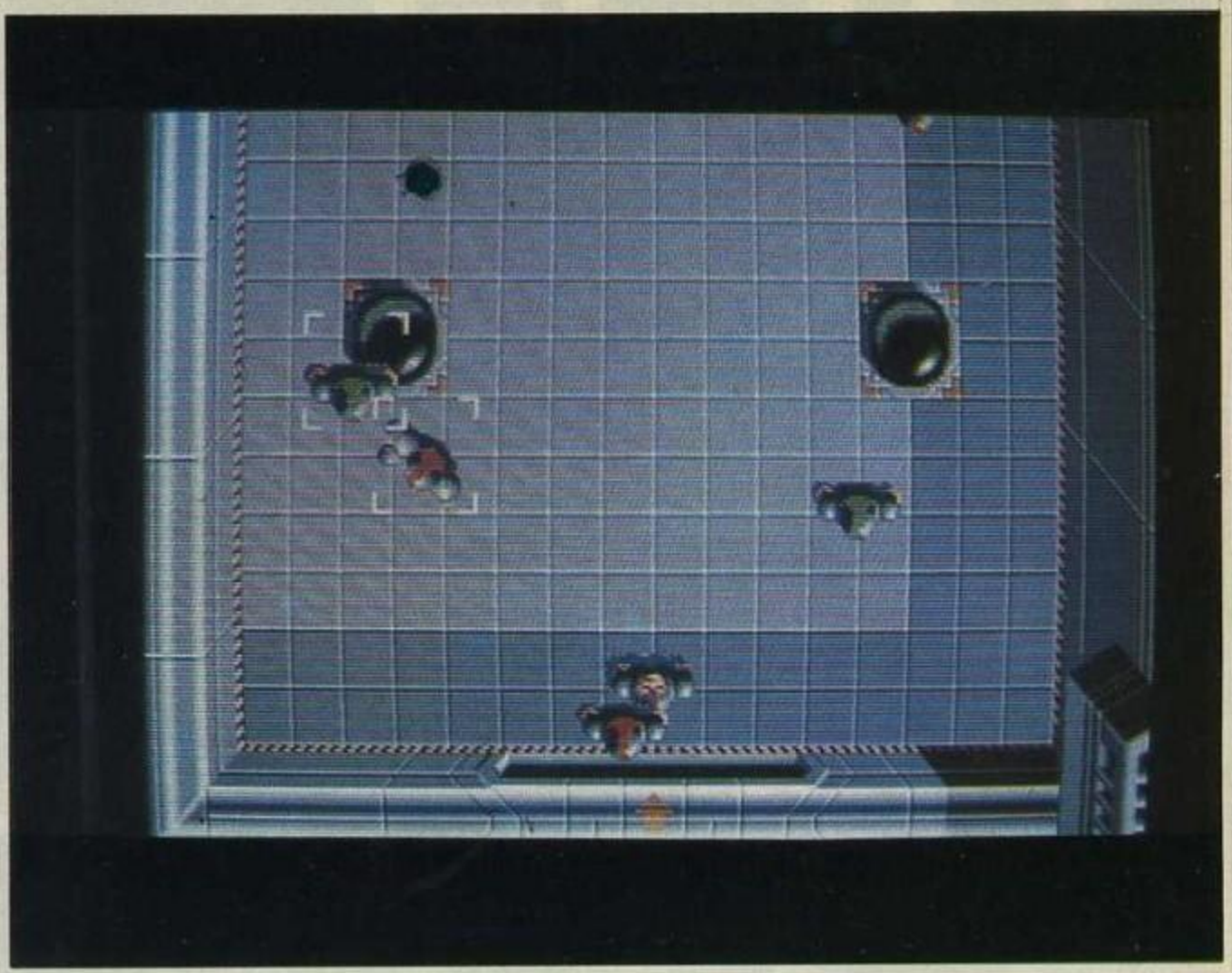
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

rimbalzo, angolo, intensità del colpo, etc.), ed un arcade dedicato a tutti gli aspiranti cacciatori di taglie che hanno voglia di arricchirsi col loro mestiere, **Wanted**, ambientato in piena epoca western.

Non mancano altre novità soltanto annunciate, cole **Tintin On The Moon**, basato sul famoso personaggio dei cartoni animati francesi, **North And South**, un 'Green Beret' ambientato all'epoca della Guerra di Secessione, e infine **Stuntman**, una nuova corsa d'auto con devastazioni e combattimenti vari. Per quanto riguarda la versione per Atari ST di questi giochi dovrebbe essere possibile reperirla attraverso la Atari Italia, mentre di quella per PC e compatibili e per Amiga dovrebbe invece occuparsene — come è già successo con prodotti come Bobo (Stir Crazy) e Spidertronic — la C.T.O. di Bologna, che ha firmato un accordo di distribuzione dei prodotti Infogrames in Italia.

Restate sintonizzati sulle frequenze di TGM per saperne qualcosa di più, e intanto godetevi le foto che fanno giustizia alla qualità di questi videogame.



▲ **Speedball:** ***altro che violenza, questa è ultraviolenza negli stadi (versione Commodore Amiga)***

COSMI/MICROPROSE

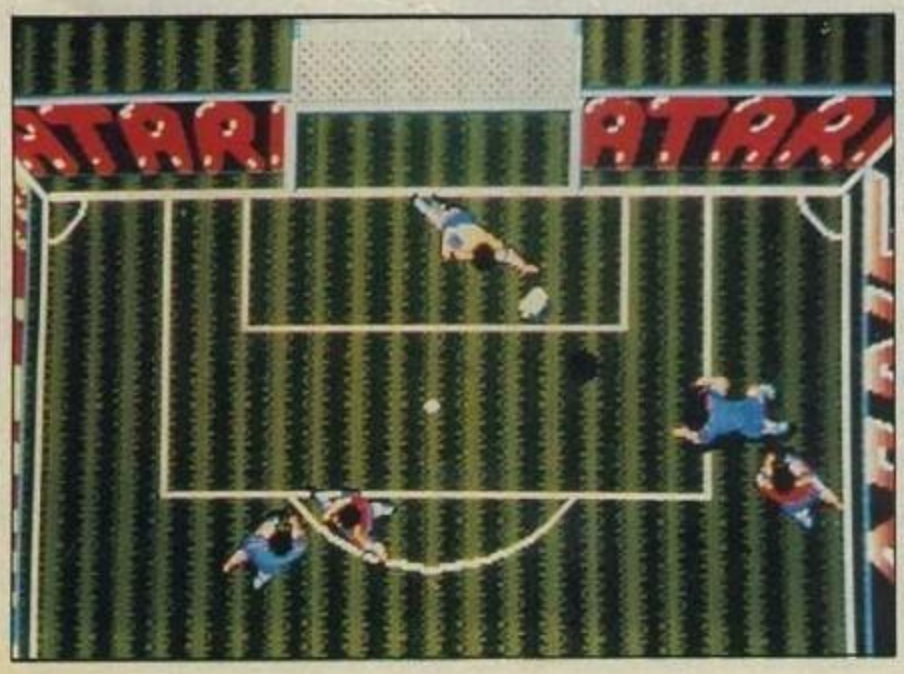
Dopo il nostro articolo sul numero scorso, Wild Bill Stealey & Co. ci hanno subito inviato un folder pieno di notizie e di poster (questi ultimi sono andati subito a tappezzare le già affollatissime pareti dei nostri uffici). Dal materiale informativo abbiamo saputo di due nuove 'fratellanze' della Microprose: la prima, avvenuta con la Springboard Software Inc. (Newsroom, Certificate Maker), dovrebbe assicurare anche al mercato europeo la diffusione di una serie di validissimi programmi didattici per IBM e Compatibili; la seconda 'Join Venture' è stata realizzata con la famosa Suncom, di cui la Microprose distribuirà la vasta serie di joystick ed accessori.

Riguardo all'unione Microprose/Springboard Software possiamo già anticiparvi che il software annunciato sarà dedicato ai bambini dai sei ai dodici anni, a seconda del programma, e si tratterà di utility e giochi didattici dove viene particolarmente curato il lato creativo — e nel caso dei bambini la creatività è una parola d'ordine.

Fra i titoli che verranno sicuramente distribuiti (e che erano apparsi finora solo negli USA) e che sono stati realizzati dai programmatori della High Tech Expressions, abbiamo **Print 5**, una sorta di 'programma integrato alla Lotus' ma orientato ad una utenza di giovanissimi in modo da introdurli in modo divertente a questo genere di software; Sesame **Street Print Kit**, un programma 'stile PrintShop' per mezzo del quale i bambini, aiutati da un adulto, possono realizzare cartoline d'auguri, illustrazioni per racconti, inviti, striscioni, etc. utilizzando anche i circa 60 disegni tratti dalla serie di Sesame Street Muppet, le 20 cornici decorative incluse nel software, i sette font di caratteri con stili e dimensioni differenti; **Bagasaurus**, un gioco/avventura nel quale i bambini dovranno guidare un simpatico dinosauro raccogliendo parole e immagini che poi formeranno le storie delle sue avventure in giro per il mondo, per un totale di 300 parole, 70 immagini e 13 scenografie/fondali; **Picture Place!** è invece dedicato si bambini che stanno imparando a leggere, e si compone di una serie di esercitazioni nelle quali i piccoli scelgono una fra sei scenografie e la arricchiscono con immagini formate da gruppi di parole/immagini scelte fra le 193 disponibili nel programma. Non mancano comunque altri titoli che trattano — in modo diverso ma altrettanto valido — ulteriori aspetti didattici come il riconoscimento di forme e colori, animali e lettere per l'età prescolare, etc. etc.

Ma ora abbandoniamo i programmi didattici per l'infanzia prima che ci accusino di 'bambinofilia', e passiamo ai titoli annunciati dalle altre software house, non senza nominare **Corporate Raider**, la nuovissima simulazione finanziaria della Cosmi che dovrebbe essere già disponibile per tutti i possessori di IBM o compatibili e che promette forse di dare qualcosa di più rispetto a **Inside Trader**, recensito in questo numero.

▼ *Uno screenshot di* Hot Ball *nella versione per Amiga*



IMAGEWORKS

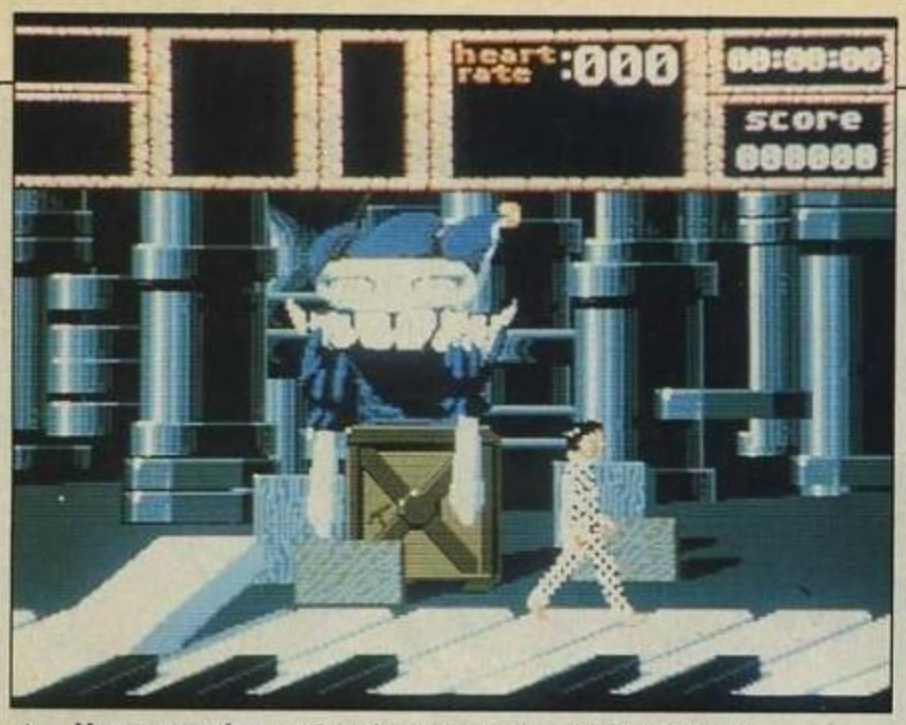
Tanto per concludere in bellezza questa lunga carrellata, non potevamo dimenticarci della Imageworks, che presenta titoli di case notissime come la Mirrorsoft, la Cinemaware, la PSS, la FTL, la Spectrum Holobyte e la Mindscape.

Della Imageworks vogliamo presentarvi due titoli che usciranno presto per Amiga, ST e, nel caso del secondo, anche per PC: si tratta di Bomboozal e Speedball.

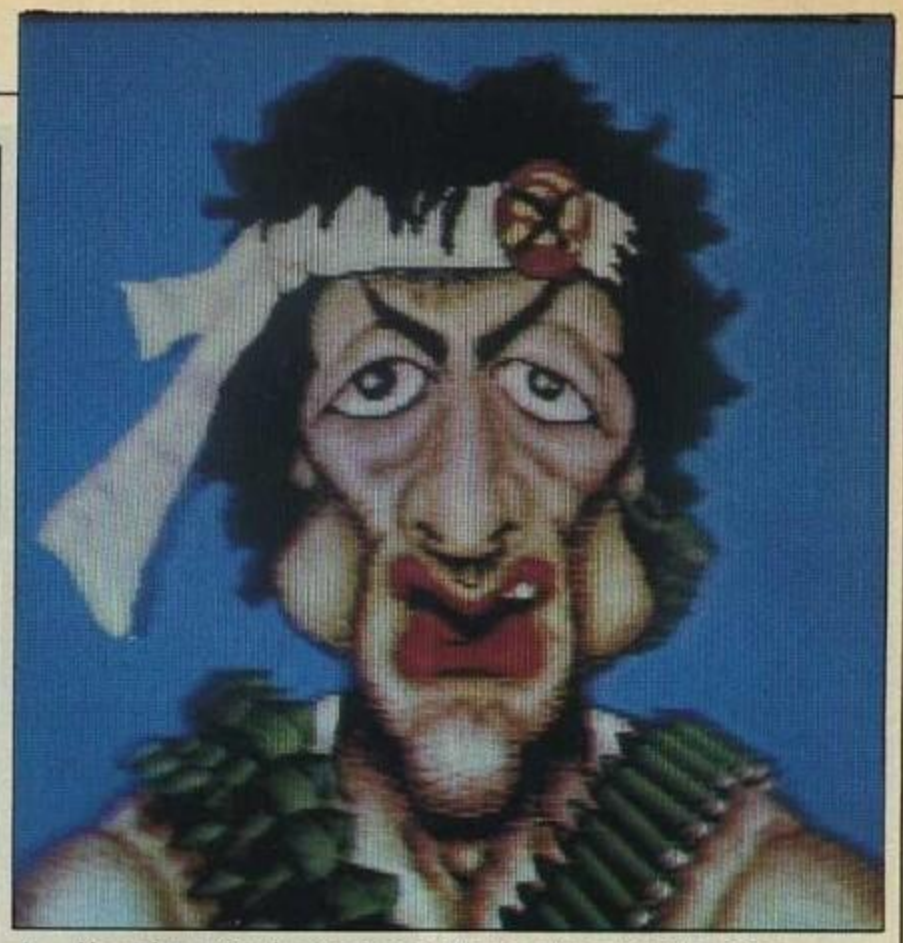
Bomboozal è un simpaticissimo gioco alla cui realizzazione ha partecipato il fior fiore dei programmatori inglesi — realizzato principalmente dal duo Tony Crowther/David Bishop, ha visto la collaborazione di nomi come Jeff Minter, Andrew Braybook, Ubik e Jon Ritman per alcuni dei livelli di

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▲ *Una nuova immagine del tanto atteso* **Weird Dreams**



▲ *Una simpatica immagine di Stallone/Rambo in* **Spitting Images** *della Domark, una prossima uscita anche sui 16 bit*

gioco: ci mancherebbe solo che i fondi ricavati dalla vendita di Bomboozal venissero devoluti per qualche nobile causa, e ci troveremmo davanti ad un nuovo 'videogame aid'... Comunque, tanto perché abbiate un'idea di cosa troverete in Bomboozal, vi diciamo che — sebbene basato su un concetto di gioco molto elementare, alla stregua di Zoom! — racchiude un'azione così complessa da spingere qualsiasi giocatore alla classica 'partita in più'. Si tratta in definitiva di un 'puzzle game', ed è possibile giocarlo sia in versione isometrica tridimensionale che i due dimensioni: potrete farvene un'idea dando un'occhiata alla foto.

L'altro gioco in questione è **Speedball**, il nuovo videogame dei Bitmap Brothers (quelli di Xenon, ricordate?) che — come avrete saputo dalle News — hanno firmato un contratto con la Mirrorsoft. Si tratta di uno sport futuristico che si svolge nella Speed Dome, e dove il possesso della palla viene conteso all'ultimo sangue. Per vincere viene richiesta sia strategia che riflessi prontissimi, e il tutto sarà condito da una grafica ed un sonoro ai massimi livelli. Sappiamo tutti di cosa sono capaci i Bitmap Brothers, vero?

▲ **Fright Night** *della Microdeal: Indovinate un po' da dove è stato tratto questo gioco?*

ACTIVE DISTRIBUTION

I possessori di Atari ST ed Amiga saranno felici di sapere che questa nuova casa distributrice sta per lanciare quella che è già stata definita una simulazione calcistica 'diversa': **Hotball**, questo è il titolo, è un calcio molto simile a quelli apparsi nelle sale giochi con inquadratura da[illegible], e racchiude interessanti particolari come la possibilità di utilizzare il muretto che circonda il campo di gioco come superficie di rimbalzo per deviare la traiettoria del pallone, l'opzione per gioco a due l'uno contro l'altro, in coppia contro il computer e persino — tramite un'apposita interfaccia — il gioco a quattro in versione 'due-contro-due'! Stiamo tutti aspettando con eccitazione questo nuovo calcio, che dovrebbe apparire sull'Amiga e sull'ST molto presto ad opera della Satory. Intanto godetevi la foto.

Dalla Active è stato annunciata anche la 'release ufficiale' di Star Goose, di cui vi abbiamo già sommariamente parlato sullo scorso numero, e che apparirà anche nella versione per ST e PC oltre che sull'Amiga.

THE BIG APPLE

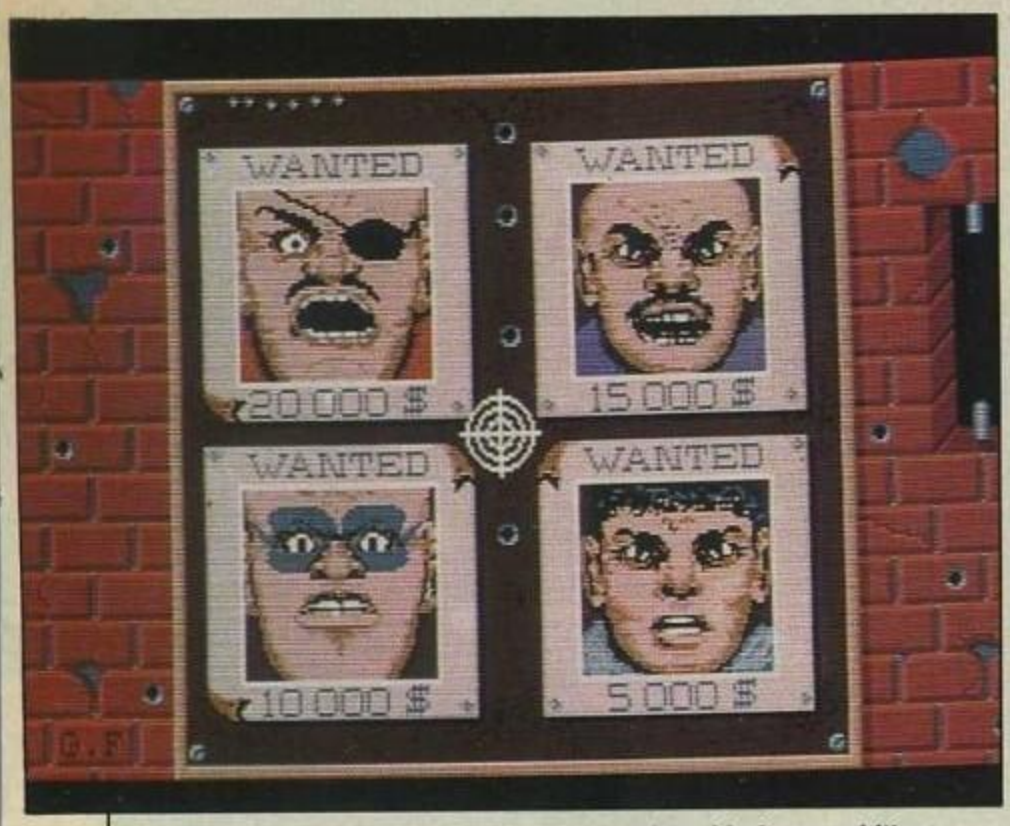
Anche questa giovanissima casa di software non ha mancato di inviarci qualche notizia (ma niente foto) sui giochi che verranno lanciati sul mercato sotto la sua etichetta.

Sicuramente avrete sentito parlare di **Oops!**, anche se non ha avuto la fortuna di sfondare in Italia nella sua versione 8-bit, chissà che non ci riesca in quella a 16-bit. Si tratta di un gioco dalla struttura semplice ma che richiede molta strategia e colpo d'occhio.

Thud Bridge, invece, è un ulteriore videogame sul Vietnam, ma questa volta a bordo di un potentissimo F-105 Thunderchief, armato di tutto punto e dotato delle più moderne apparecchiature. Uscirà anche nella versione Macintosh (oltre che le già scontate

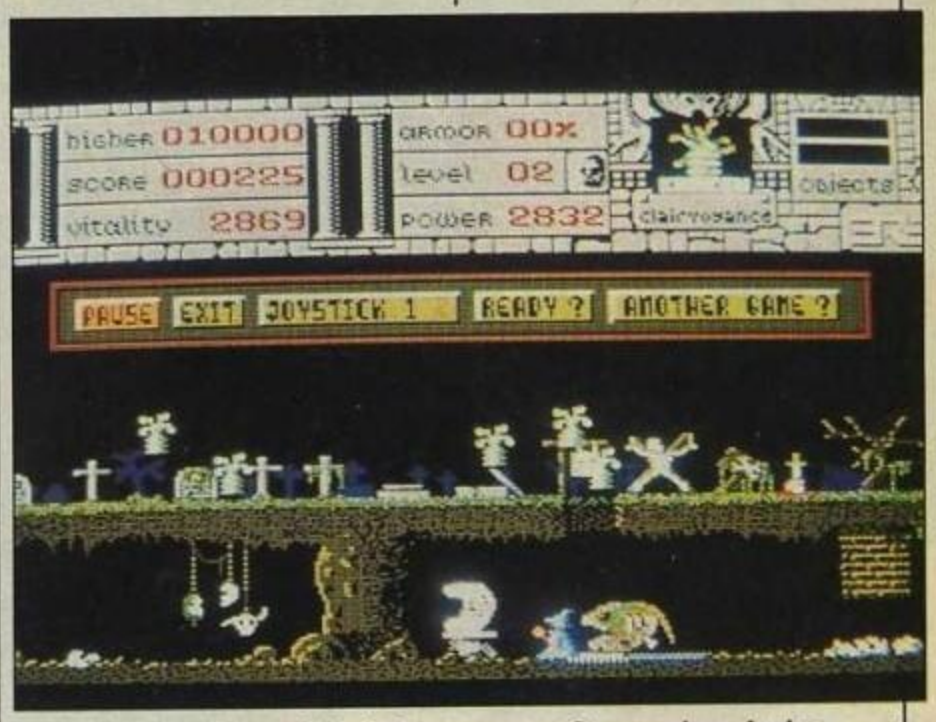
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▲ **Wanted**: *adesso potete trasformarvi tutti in bounty-killer*

versioni per Amiga, ST e PC) il gioco **The Fool's Errand**, una specie di avventura dove — oltre a degli enigmi che vi faranno impazzire — troverete grafica ed effetti speciali di ottimo livello.
C'è poi in arrivo una simulazione di corsa d'auto con macchine 'alla Grease' (conoscerete tutti il film; vero?), che porta il titolo di **Greased Lightnin'** e contiene 'chicche' come grafica in 3-D, musica digitalizzata anni '60, motore e frasi digitalizzate, gioco in multi/prospettiva, etc. etc.
Altri titoli abbastanza interessanti sono **Harrier Strike Mission II**, un'ennesima simulazione di volo e combattimento (anche questa in arrivo anche per Macintosh), **Lasertrain**, uno strano videogame in cui sarete alla guida di un treno futuristico lungo tunnel e ragnatele di rotaie e dovrete persino combattere contro degli alieni, e il tanto decantato (e ancora non è uscito...) **The Bobby Yazz Show**, una sorta di gioco a quiz dove chi perde... muore!
Non c'è che dire, sembra proprio che questi ragazzi della The Big Apple si siano svegliati: resta solo da vedere chi importerà i loro giochi.

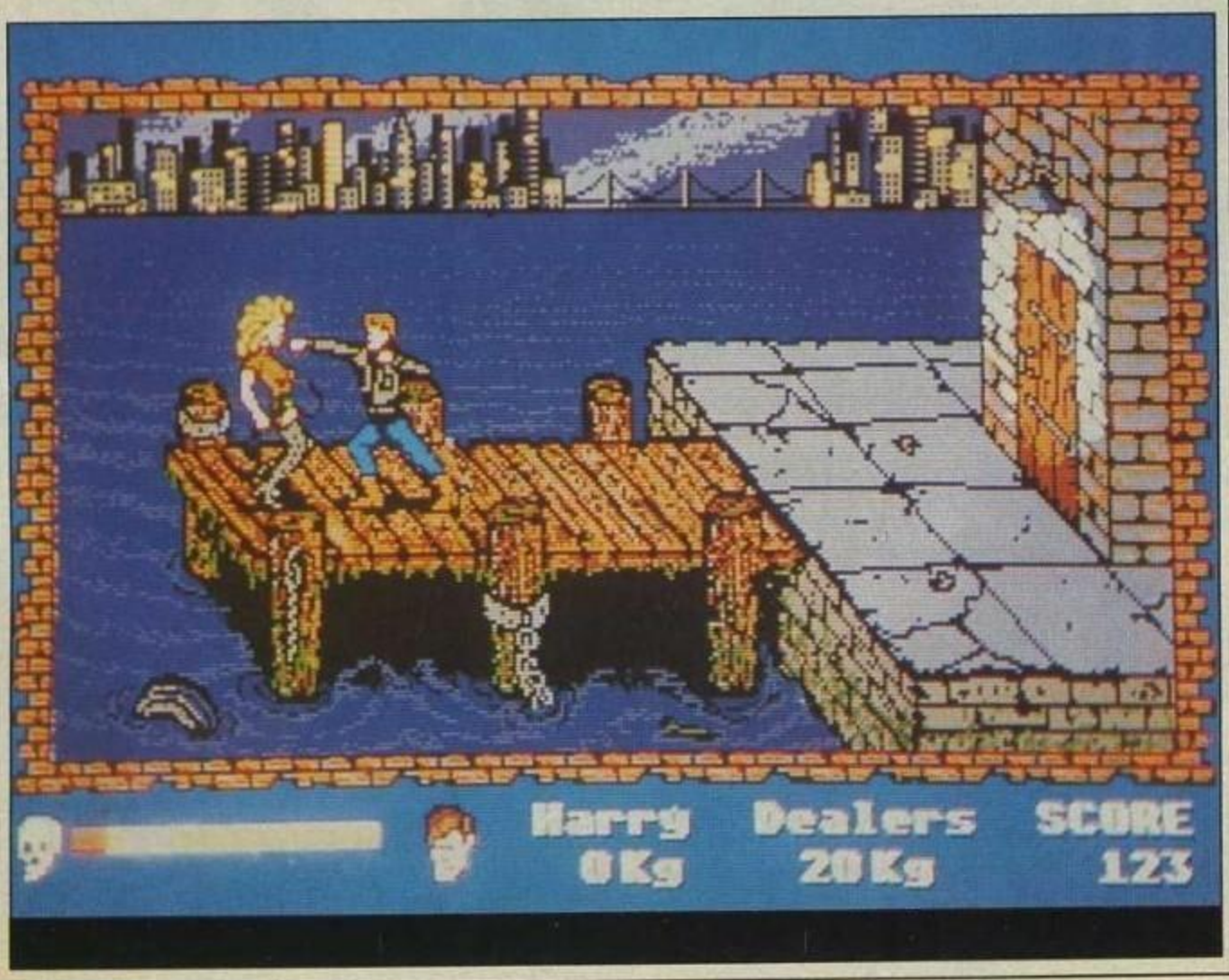


▲ **Warlock's Quest** *della Infogrames su Commodore Amiga*

GRANDSLAM

Nel primo numero di TGM abbiamo parlato di videogames per Archimedes, e qualche fortunato possessore di questo mostro a tecnologia RISC si starà già chiedendo se la cosa finisce qui oppure si sta effettivamente muovendo qualcosa in questo senso. Ebbene abbiamo saputo, cari Archimediani, che la Grandslam di Londra (la quale ha già commercializzato la versione Archimedes di Terramex) sta per pubblicare le versioni 'a 32 bit' di **The Flintstones** e **The Hunt For Red October**! Le date non sono state ancora fissate, né sappiamo cosa succederà riguardo all'importazione di questi giochi in Italia (come anche per Terramex o Conqueror, recensiti sul n°1), ma proveremo a chiederlo alla Acorn/Ricordi (importatrice dell'Archimedes): saprete qualcosa il mese prossimo.
Ma da parte della Grandslam non ci sono soltanto buone notizie per i RISChiani, ma anche i possessori di altre macchine, dato che questa ormai famosa casa di software (e chi non lo sarebbe, dopo la commercializzazione di giochi come Pac-Land, The Flintstones e Terramex?) sta per mettere in commercio un gioco ispirato alla leggendaria serie **Thunderbirds**, di Gerry Anderson, che ha divertito ed entusiasmato due generazioni di giovanissimi.
Inoltre la Grandslam ha acquistato i diritti di un famoso gioco da tavolo, **Esplonage**, per trasformarlo in un videogioco: chissà che quando verrà pubblicato non vi presenteremo anche il board-game nell'angolo degli 'altri giochi'.
Ma novità ancora più grosse nel campo dei 'tie-in' ci aspettano per Natale e, come ha affermato lo stesso Manager della Grandslam — Stephen Hall —: "Abbiamo avuto sei mesi di incredibile successo, stiamo investendo molto denaro in nuovi prodotti, e sono fiducioso al 100% sulla futura possibilità di vedere realizzate anche le nostre più ottimistiche previsioni". Staremo a vedere, anche perché Natale è alle porte...

▼ *Un gioco che apparirà ufficilmente su ST, Amiga e PC in questi giorni:* **Manhattan Dealers**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STOP PRESS!

1943 per Atari ST

Questa volta vogliamo fare uno strappo alle regole!
Il materiale arrivato all'ultimo momento era così tanto da costringerci a 'lasciare fuori' un sacco di roba ugualmente interessante... ma noi ve ne diamo un assaggio in questa pagina, tanto per farvi sapere cosa c'è e cosa ci sarà sul mercato mentre leggerete queste poche, frettolose, righe:

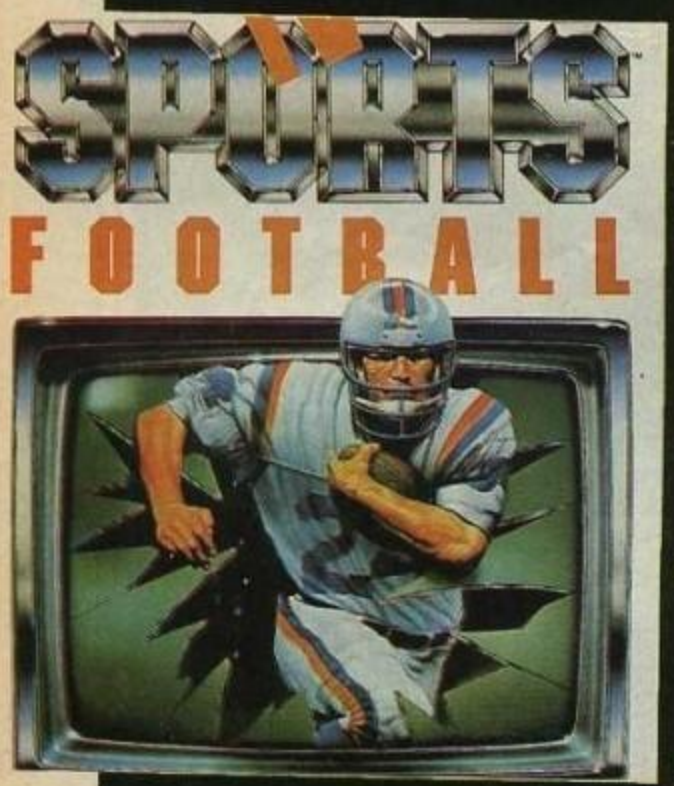
FOOTBALL MANAGER II

Cosa può esserci di nuovo su questo programma? Ma la sua traduzione in Italiano, naturalmente! Questa stupenda simulazione è stata integralmente tradotta nella sua versione per Amiga (e con Driller siamo a due, questo mese!) e dovrebbe essere già disponibile nei negozi.

1943 per Atari ST

STRIP POKER 2 PLUS - DATA DISK

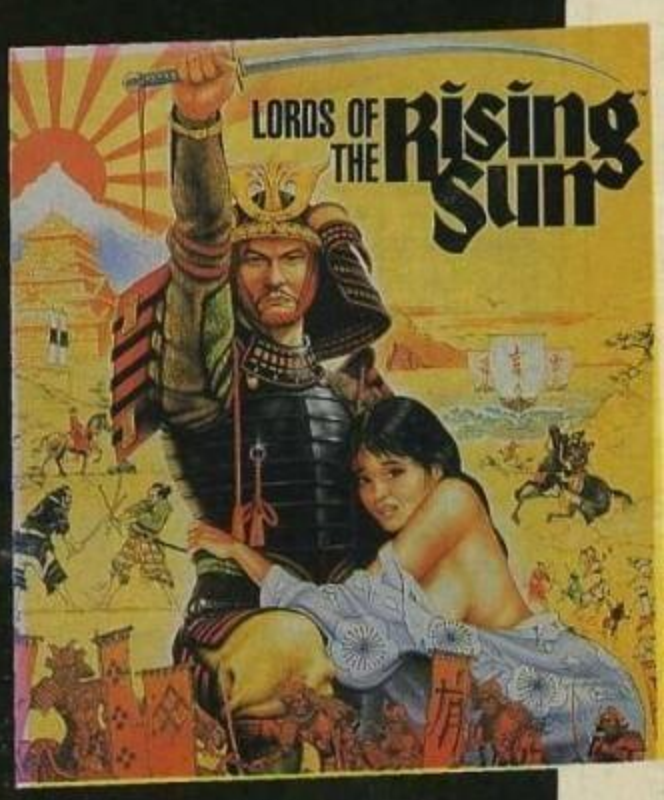
Qualcosa ve l'avevamo accennata nelle Preview del numero scorso: ora i dischi ce li abbiamo — le ragazze non abbiamo avuto il tempo di spogliarle, ma ne riparleremo.



TV SPORTS Football

MS DOS IN PANNE!

Questa è stata la classica goccia: il nostro IBM Compatibile ha deciso di scioperare proprio a pochi giorni dalle date di consegna. Di giochi per l'IBM ce ne sono arrivati un po' tanti, ma dato che il computer di ha piantato in asso possiamo solo dirvi i titoli (il resto si vedrà): The Three Stooges (Cinemaware), Ninja (Mastertronic), Fire Power (Activision/Microillusion), The Games - Summer Edition (Epyx), Karting Grand Prix (Anco), Rebel Charge (SSI), Gauntlet (US Gold), Corruption (Rainbird/Magnetic Scrolls), Green Beret (Ocean), Money Bags (Cosmi/Microprose).
Eh sì, ve l'avevamo detto, sono un po' tanti! Ma il tempo e lo spazio per parlarvene lo troveremo, non temete...



Lords Of The Rising Sun

VISTI MA NON PROVATI

Sono quei giochi che troverete sicuramente sul prossimo numero, e che — giunti troppo tardi ai nostri uffici — non hanno trovato spazio sulla già affollata rivista. Come si dice: "Chi tardi arriva..."
Ecco qualche titolo: Nigel Mansell Gran Prix (ST), Tracker (Amiga), 5 Star Compilation (ST), Motorbike Madness (Amiga, ST, PC), Star Fleet (Amiga), Bionic Commandos (PC), Airborne Ranger (PC), 1943 (Atari ST), Blazing Barrels (Atari ST), S.D.I. (ST), IK+ (ST), Colossus Chess (PC, con opzioni in Italiano — e siamo a tre!!!).

Blazing Barrels (ST)

ALTRE PREVIEW

Come saranno i due prossimi giochi della Cinemaware? Stiamo parlando di TV Sport Football e Lords Of The Rising Sun, altre due produzioni che porteranno grafica eccezionale, sonoro stupendo e profondità di gioco impressionante sui vostri computer a sedici bit. Per non parlare poi di Guerrilla Wars, che ormai stiamo tutti aspettando col fiato sospeso. OK, sul numero di Dicembre altri particolari.

Guerrilla Wars (ST)

... COME VEDETE AVRETE DI CHE STARE IN ANSIA, FINO A DICEMBRE!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AVVENTURA...

Sembra che ce l'abbiano proprio con me: lo spazio dedicato agli adventures subisce sbalzi restrittivi notevoli di numero in numero, e di questo passo arriverò alla fine del primo anno con a disposizione un riquadrino di un quarto di pagina! Comunque, anche sudando ed imprecando, sono riuscito a recensire un'assoluta novità: l'ennesimo lavoro di Miss Sinclair dopo l'inquietante Corruption. E se Jinxter vi era sembrato 'strano', provate a giocare Fish!...

FISH!

Magnetic Scrolls/Rainbird
Atari ST Disco L.49.000

Siete un membro del Dipartimento di spionaggio intergalattico. Dopo avere appena scongiurato un altro piano diabolico di un gruppo di anarchici interdimensionali (le Sette Pinne Mortali), iniziate una necessaria vacanza.
Voi e quelli della vostra specie siete capaci di effettuare un warp - un doloroso esercizio che vi permette di viaggiare in altre dimensioni e, utilizzando il Modo Ospite-Parassita, cambiare di conseguenza la vostra forma. In effetti utilizzate questa capacità per la vostra vacanza - considerato che la vita di un pesce rosso è piuttosto tranquilla, diventate un pesce rosso e buttate via allegramente il vostro tempo nuotando nella boccia di casa. Sino a che...
Mentre vi allenate a praticare l'arte del nuoto all'indietro nella vostra sfera traslucida, ed osservate uova di formica con qualcosa di più di un interesse passeggero, una mano grande come un autobus a due piani entra nel vostro dominio e vi deposita un castello. Per un pesce normale questo sarebbe il massimo dell'eccitazione e del gaudio, ma per voi è un messaggio da parte del vostro capo.
Entrando nella costruzione scoprite quattro warp che aspettano la vostra attenzione. Tre possono essere passati in un qualsiasi momento ed in qualsiasi ordine, ma quello più grosso si apre solo quando avete completato le tre sotto-avventure sottomarine.
Uno dei warp vi manda in una radura abitata dal vostro collega agente Micky Blowtorch di guardia al suo tronco (?). Nel suo interno c'è un disco d'oro di cui avete bisogno ma che non vi vuole nemmeno prestare. Questa sequenza del gioco è basata completamente sulla vita nella foresta, una radura e la pioggia. Una scena abbastanza tranquilla, ma bisogna stare attenti al pappagallo esplosivo. Il vostro scopo è di trovare uno stampo nel quale versare dell'oro fuso che... Beh, non vi possiamo dire tutto.

▲ **Alcune delle illustrazioni contengono soggetti alquanto scemi, ma si possono sempre disattivare**

Enigmi & Humour

Il warp più piccolo vi fa materializzare in uno studio di registrazione dove il vostro primo problema è di preparare una tazza di caffè. Delegare qualcuno è la cosa più corretta, e Rod sembra piuttosto disposto ad aiutarvi. Una volta che il boss è stato addolcito dai vostri sforzi potete esplorare lo studio più o meno liberamente.
Ci sono sparse in giro un sacco di audiocassette di cui avete bisogno per trovare la combinazione dell'ar-

"Una scena abbastanza tranquilla, ma bisogna stare attenti al pappagallo esplosivo."

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

SOFT center
VENITE A TROVARCI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

madietto del produttore. Questo episodio può diventare piuttosto noioso poiché avete tre cassette ed un mixer con 11 controlli. Immaginatevi quante combinazioni ci sono! Fortunatamente c'è un minimo di compensazione dato dall'humour del gioco.
Il terzo scenario vi mette in un caravan vicino al quale un gruppo di hippies sta facendo quello che gli hippies fanno di solito nei monasteri abbandonati. Un calice di vetro nascosto in una camera segreta è l'obiettivo di questa particolare sezione.

Una volta che tutte e tre le mini avventure sono state risolte potete entrare nel warp più grande per affrontare il supremo compito di rovinare un altro piano delle Sette Pinne Mortali per impadronirsi del mondo.
Questa è la migliore avventura della Magnetic Scrolls mai giunta nei nostri uffici - che sorpassa persino le delizie di Guild Of Thieves. L'umorismo è simpaticamente divertente - un bel cambiamento dalle cosiddette avventure umoristiche che abbiamo visto in passato. Frasi come: "Questo è fino a dove arriva il corridoio. Ma solo al primo appuntamento, comunque.", vi mettono dell'umore giusto e creano un'atmosfera che vi fa venir voglia di continuare a giocare per ore.
I problemi nella terna di avventure di apertura sono piuttosto semplici e rappresentano una buona introduzione a quello che vi aspetta. La grafica è di uno standard molto alto e la prosa è interessante da leggere. Fornito insieme a qualche resoconto sulle imprese delle Sette Pinne Mortali, come curare il vostro pesciolino e "Warping for Beginners", Fish! non deve mancare alla vostra collezione...

Le situazioni di Fish sono alquanto assurde, ma i puzzle sono divertenti almeno quanto quelli di Guild Of Thieves...

Atmosfera 89%
Interazione 86%
Globale 88%

"Questa è la migliore avventura della Magnetic Scrolls **mai giunta nei nostri uffici, che sorpassa persino le delizie di** *Guild Of Thieves.***"**

BUSINNES POINT

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI NOVITÀ HARDWARE E SOFTWARE PER·

C64 - C128 - AMIGA - ATARI 130/520 ST - MSX - MSX2 - IBM COMP.

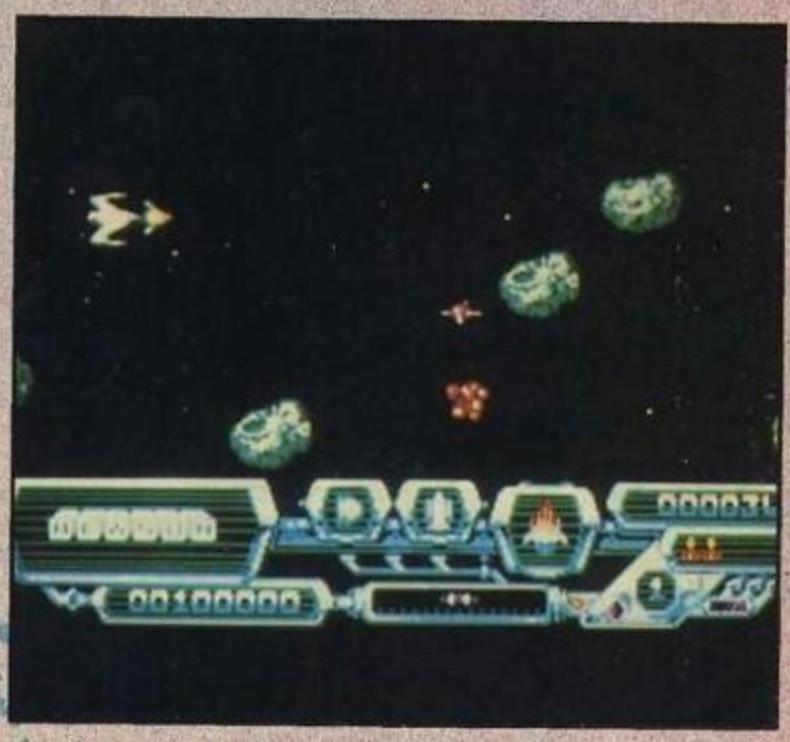
SOFT CENTER E IMPORTAZIONE DIRETTA

VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW



MENACE VS *ZYNAPS*: CHI VINCERA' PRIMA CHE ARRIVI *R-TYPE*?

AMIGA

Battle Chess	34
Virus	35
Hot Shot	39
Garfield	45
Cynernoid	46
Empire Strikes Back (The)	57
Menace	48
Maniax	52
Zynaps	53
Rocket Ranger	56
Netherworld	51
Daley Thompson's Olympic C.	58
Nebulus	60

ATARI ST

Sinbad And The Throne...	36
Space Harrier	38
Hot Shot	39
Garfield	45
Elite	47
Starray	50
1943	50
Maniax	52
Live And Let Die	59
Where Time Stood Still	54
Exolon	55

PC MS DOS

4x4 Off Road Racing	40
Inside Trader	41
Night Raider	42
Heroes Of The Lance	44
Game Over II	43

MSX II

King's Valley II	61

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUANDO LO SCACCO E' UN PO' MATTO...

BATTLE CHESS

Interplay/Electronic Arts

Alla **Interplay** hanno tolto tutta la monotonia dal gioco degli scacchi - aggiungendovi la violenza! Sono finiti i tempi in cui le pedine venivano rimosse dalla scacchiera senza discussioni; le Torri si trasformano in giganteschi umanoidi di pietra e distruggono tutto quello che incontrano, mentre i Re si portano in giro una Magnum - probabilmente la pistola più potente del mondo.

▲ *Il simpatico sistema di menu a discesa di* **Battle Chess**

Animare i pezzi degli scacchi può sembrare una stupidata, ma con questa semplice modifica la Interplay è riuscita a dare nuova vita al gioco più affascinante del mondo. Battle Chess aderisce completamente alle solite regole degli scacchi, e l'animazione entra in gioco solo quando viene mosso un pezzo. In questo caso il pezzo prende vita e cammina attraverso la scacchiera per andare a combattere letteralmente il pezzo sulla casella di arrivo.

Il programma offre il solito set di opzioni comune alla maggior parte di scacchi per computer a 16 bit tramite una serie di menu a discesa (che — tanto per non smentire l'umorismo che permea tutto il gioco — vengono srotolati da due angioletti con tanto di battito d'ali digitalizzato). Si possono salvare e ricaricare partite da disco ed organizzare a proprio piacimento la scacchiera per impostare e risolvere problemi con una facilità estrema, magari servendosi della comoda opzione di 'suggerimento' da parte del computer.

Giocabile sia su una scacchiera bidimensionale che su una in 3D, il gioco prevede la possibilità di escludere le sequenze di animazione, che comunque possono essere riattivate in qualsiasi momento.

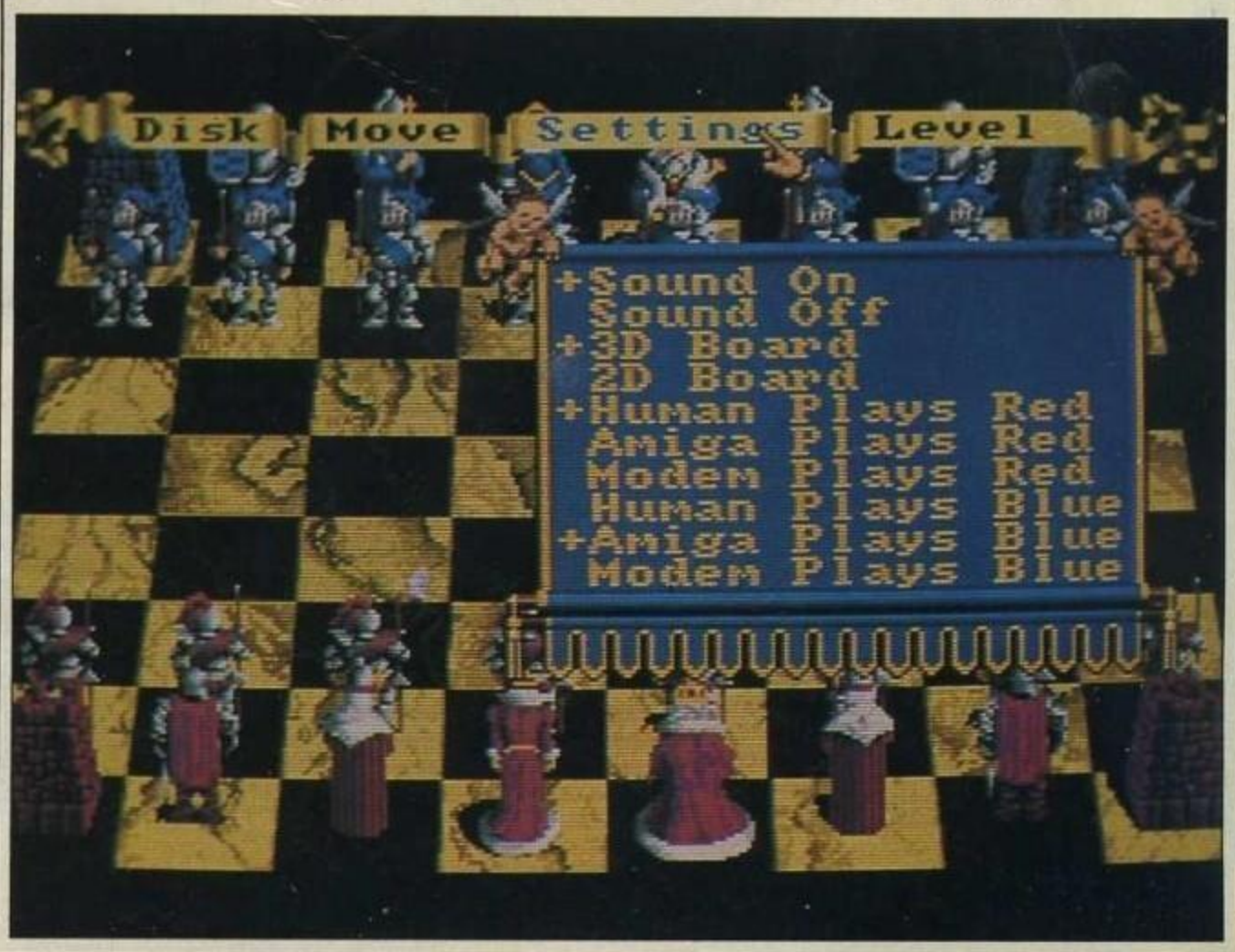
Fra le opzioni di gioco sono comprese partite fra due giocatori umani, umano contro il computer, partite contro un amico via modem o dimostrative (Amiga contro Amiga). Vengono offerti dieci livelli di abilità di cui uno per principianti, che forniscono così un bel po' di divertimento a lungo termine anche al più smaliziato scacchista.

Il computer impiega naturalmente un tempo proporzionale al livello selezionato per scegliere la sua mossa successiva, ma può essere obbligato ad interrompere la sua ricerca in qualsiasi momento: se le cose dovessero poi mettersi male c'è sempre la possibilità di tornare indietro di una o più mosse.

Scacco ani... matto

La Electronic Arts potrà anche negarlo, ma la cosa più interessante di Battle Chess è senza dubbio data dall'animazione dei personaggi. Ogni personaggio ha il suo personale stile di movimento, completo di adeguato accompagnamento sonoro a base di effetti campionati. I programmatori hanno incorporato tutte le possibili combinazioni di conflitti, con diverse battaglie per ogni incontro fra pedine. Il programma non è particolarmente ampio nell'uso di opzioni, ci sono poche possibilità di gioco avanzato e persino elementi di base come la notazione delle mosse sono stati omessi.

▼ *Le due torri si fronteggiano minacciose: fra poco assisteremo ad una scena epica...*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nonostante questo, e pur non avendo la complessità di Chessmaster 2000, tanto per citare un concorrente, la vasta libreria di mosse ed i dieci livelli forniscono una buona sfida.
Battle Chess deve quindi essere considerato nella categoria dei programmi scacchistici professionali, e nel frattempo fra quelli più belli da vedere. Lo stile con il quale ogni pezzo combatte è da cartone animato e possiede una buona mistura di humour (ad esempio il combattimento alla Monty Python fra i cavalieri).

AMIGA
L. 49.000

L'animazione e l'alta definizione grafica vanno viste per essere comprese, con i personaggi che si muovono con stile personale di qua e di là (la regina si muove sculettando, il re trascinandosi stancamente, il cavallo facendosi largo a spintoni, etc. etc.) su una scacchiera marmorea e combattono in maniera spettacolare e con un realismo incredibile. L'animazione è a livelli eccezionali, con un'attenzione al dettaglio precisissima e 400K di effetti sonori campionati di eguale qualità. Sfortunatamente, il tempo preso da alcune sequenze di combattimento può diventare stancante soprattutto a causa dei lenti tempi di accesso al disco. Usare l'opzione a due dimensioni è la soluzione, ma ciò toglie al gioco quasi tutto il suo fascino.

GLOBALE: 83%

ALTRE VERSIONI

Questi bizzarri pezzi di scacchi si apriranno presto la strada anche sui PC. Non sono previste conversioni per l'Atari ST.

"*Battle Chess* deve quindi essere considerato nella categoria dei programmi scacchistici professionali, e nel frattempo fra quelli più belli da vedere."

CONVERSIONE ARCHIMEDES->ST->AMIGA

VIRUS

Firebird

▲ *Un sistema di guida un po' troppo 'particolare', questo...*

Decisamente sopravvalutato in alcuni ambienti, questo shoot'em up dalla grafica incredibile fece il suo appariscente debutto a 32 bit sull'Archimedes sotto il titolo di Zarch. Otto mesi dopo la versione per ST dimostrò che il gioco poteva funzionare piuttosto bene anche sulle macchine a 16 bit, e questa versione per Amiga ne è la prova definitiva.
La struttura del gioco è identica su tutte le macchine: decollate nel vostro veicolo antigravitazionale e distruggete tutto quel che incontrate. il vostro "hoverplane" è protetto da scudi impenetrabili che sottraggono energia e carburante: una volta finito, questi scompaiono. Per ricaricarsi è sufficiente atterrare alla propria base. In certi punti del gioco si trovano delle bombe intelligenti, ma la vostra arma principale rimane il laser di bordo che consuma una unità energetica per ogni colpo sparato.
La ricerca dei nemici da blastare in polvere avviene mediante un radar a lunga portata che riconosce i Seeders (gli alieni che sganciano il Virus), i Mutants (come i Seeders ma più cattivi), i Pests (nemici a forma di missile) ed i Fighters (come i Mutants ma meglio armati). Prima vengono eliminati i diffusori del Virus, minore è l'area che verrà infestata e maggiore di conseguenza il vostro bonus di fine livello.
Ciò che rende Virus speciale è il suo paesaggio, unito ad un sistema di controllo adeguatamente 'attorcigliato'. Il primo viene rappresentato in aree troppo piccole perché ci si possa combattere agevolmente, mentre il secondo può essere appreso solo con molta pazienza ed altrettante partite di prova.
Sull'Amiga, la famosa grafica dell'Archimedes è stata replicata perfettamente e fornisce il 90% dell'interesse, per quanto il gioco rimanga limitato e, una volta imparati i comandi, ripetitivo. I miglioramenti nel campo sonoro sono notevoli, con esplosioni e rumori di spari notevolmente potenziati - ed alcuni nuovi effetti come lo scroscio dell'acqua quando vi si vola radente.

AMIGA L.39.000
GLOBALE 83%

▼ *L'astronave aliena semina il suo carico di morte sopra il territorio tridimensionale di* Virus

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON

Cinemaware/Mirrorsoft

Il personaggio di *Sinbad* ha ispirato ben più di un film - fra cui senz'altro ricorderete quelli in cui facevano la loro comparsa le fantastiche creature animate da **Ray Harryhausen**. Le gesta del marinaio medio orientale hanno già esaltato numerose platee. Ora è possibile anche per gli utenti di computer provare il mondo delle scimitarre e della magia...

▲ *Ecco il prode marinaio Sinbad mentre — durante un meritato riposo — riflette sul da farsi...*

Questa storia in particolare comincia con Sinbad già conosciuto come un abile avventuriero ed amico della famiglia del Califfo. Quando il padre della principessa Sylphani viene trasformato in un falco, il grande Sinbad accorre in aiuto della casa reggente.
I medici di palazzo hanno indicato un limite di tempo entro il quale l'incantesimo della trasformazione va rotto, oltre il quale la mutazione diventerà irreversibile.
Il principale indiziato di questo bizzarro crimine è uno dei figli del Califfo stesso - il malvagio Principe Nero. Corrono voci che le sue armate si stiano radunando al di fuori delle mura della città - ed ancora una volta è Sinbad che viene incaricato di occuparsi della strategia dell'esercito difensore.
Al principio del gioco viene presentata un'immagine di Sinbad davanti ad un incrocio, con una mappa e la magica Pietra di Theranill. Utilizzando questa pietra come una normale icona Sinbad può controllare il tempo a sua disposizione, oltre che vedere la situazione della battaglia. Le truppe vengono comandate attraverso questa opzione.
La mappa strategica è composta di esagoni , e comprende dieci eserciti e cinque centri di approvvigionamento messi tutt'intorno alla capitale. I centri di approvvigionamento aiutano sia le nostre armate che quelle del nemico, così uno dei principali scopi di questa sezione è di tenerli sotto controllo. Gli ordini che si possono dare alle armate sono limitati alla scelta della loro direzione di marcia, ma è necessaria una vigilanza costante delle sorti della battaglia poiché se la capitale dovesse essere invasa il gioco terminerebbe piuttosto bruscamente.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'altra mappa a disposizione di Sinbad è utile per mostrare il gran numero di città che è possibile visitare e la loro distanza. Una volta consultata, selezionando uno dei cartelli indicatori dell'incrocio porta Sinbad alla sua meta prescelta.
Sulla prima isola dell'arcipelago il vostro scopo principale è di trovare la Zingara - che ha un amuleto magico per voi - e Libitina, la famosa seduttrice che può offrirvi ben altro! Il dialogo con questi personaggi inizia "clickandoli" con il mouse e procede con una serie di affermazioni scelte da una lista di tre possibili.

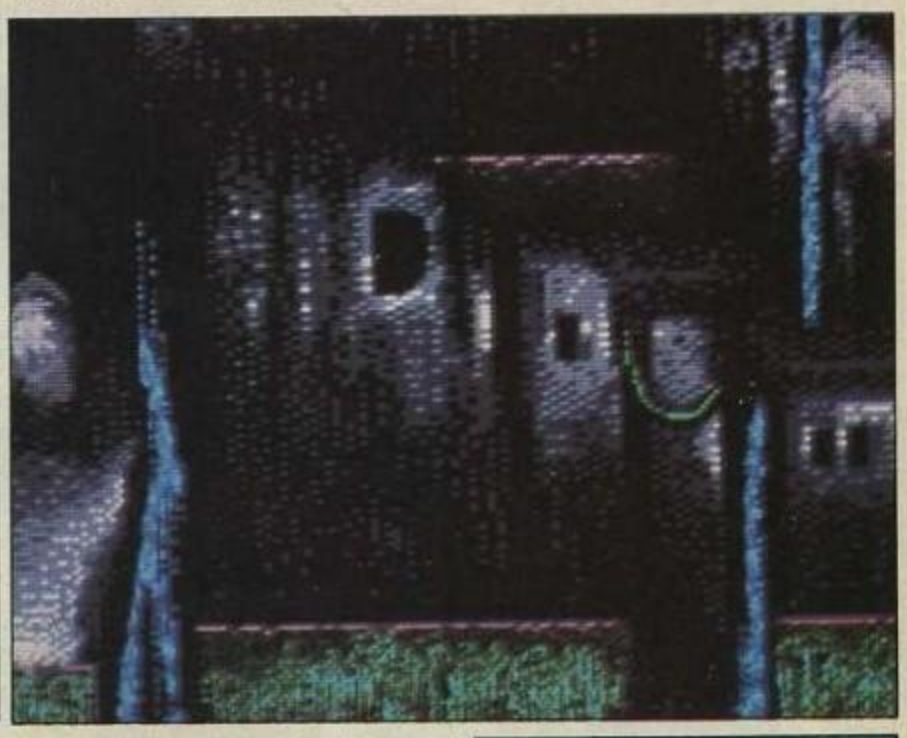
Pteranodonti

Un'altra cosa che si può trovare sull'isola, ma decisamente meno piacevole, è lo Pteranodonte. Questo uccellaccio demoniaco è al servizio del Principe Nero e va assolutamente abbattuto per evitare che gli riferisca la vostra posizione, obbligandovi ad un duello.
In questa spiacevole circostanza le mosse possibili sono limitate a quattro, e la risposta ai comandi è particolarmente lenta sull'ST. Oltre a questo, l'energia di Sinbad sembra recuperarsi molto lentamente mentre quella del Principe Nero torna al massimo dopo ogni combattimento: visto che il maramaldo si ritira non appena viene ferito, è molto difficile ucciderlo.
Dopo avere esplorato l'isola, potete tornare al porto della Capitale nel quale è ancorata la vostra nave. Una volta a bordo, potete poi scegliere se mandare una spedizione di uomini a reclutare nuovi marinai o levare l'ancora per raggiungere uno dei numerosi porti dell'arcipelago in cui è ambientato il gioco. Una schermata vi mostra la nave allontanarsi verso il mare aperto e poco dopo arriva al porto di arrivo, a meno che non incroci nel frattempo i resti di un naufragio.
In questo caso, viene mostrata una visuale aerea della nave, mentre Sinbad guida il vascello attraverso le rocce tentando di recuperare i marinai caduti in mare. La cosa è relativamente semplice, ma il giocatore ha a disposizione una sola nave, persa la quale il gioco finisce.
Una volta a terra, le altre isole vengono esplorate nello stesso modo della prima. Combattimenti a colpi di scimitarra con yeti, centauri e scheletri animati sono i pericoli di queste nuove terre, mentre un incontro con un Idolo mette invariabilmente Sinbad in una preoccupante situazione che si risolve con un sottogioco a base di scale e piattaforme.
Il sottogioco più innovativo, comunque, è sicuramente quello in cui il Ciclope rapisce l'equipaggio. Sinbad deve inseguirlo, saltando serpenti ed evitando pipistrelli prima di arrivare alla caverna del Ciclope. Una volta giuntovi, il marinaio intraprende un duello con il monocolo che gli lancia giganteschi massi, armato solo di una piccola fionda.

ATARI ST
L.59.000

Su di un 520 ST sembra quasi che sia necessario scambiare uno dei tre dischetti ogni volta che Sinbad deve respirare. Alla fin fine questo rende il gioco virtualmente ingiocabile ed anche se un drive esterno può aiutare a migliorare le cose, i continui caricamenti sono una vera seccatura. Avendo a disposizione un Mega o un RAM disk la cosa diventa accettabile, una volta che la maggior parte del gioco viene messa in memoria. Per quelle fortunate persone in possesso di queste macchine il gioco diventa coinvolgente e molto bello da vedere anche se non eccezionale, con una bella atmosfera e dei convincenti sottogiochi. Nonostante questo è piuttosto facile morire, il che obbliga a ripetere ogni volta la partita dall'inizio.

520 ST: GLOBALE 35%
1040 ST: GLOBALE 78%



▼ *Lo screen di apertura dal quale controllate il destino di Sinbad nella sua pericolosa missione*

ALTRE VERSIONI

E' in considerazione una versione PC, ma ancora la cosa è tutt'altro che definitiva.

AMIGA
L.59.000

La versione Amiga di Sinbad fu recensita da Zzap! nel lontano (?) Luglio del 1987, ottenendo un'accoglienza molto favorevole. In effetti, essendo nato per i sedici bit — come tutti quelli della Cinemaware, tra l'altro — il gioco sfrutta abbastanza bene le potenzialità di tali macchine, sebbene ci si trovi anche qui davanti ad un gioco in cui ci si aspetterebbe qualcosa in più rispetto a quello che viene offerto. La versiona Amiga da noi provata era proprio la stessa, abilmente trafugata all'altra redazione, e ci è sembrata molto più 'rozza' di quella appena commercializzata: che si tratti di una 'prerelease'? Abbiamo preferito lasciare comunque intatto il punteggio dato dai redattori di Zzap! a suo tempo, sebbene — alla luce dei miglioramenti che il gioco ha subito in questa nuova versione su ST ed anche su C64, soprattutto nei primi piani dei personaggi ma un po' in tutte la fasi del gioco — avremmo dovuto come minimo abbassarlo di venti punti.

GLOBALE: 89%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAVALCANDO IL DRAGO

SPACE HARRIER

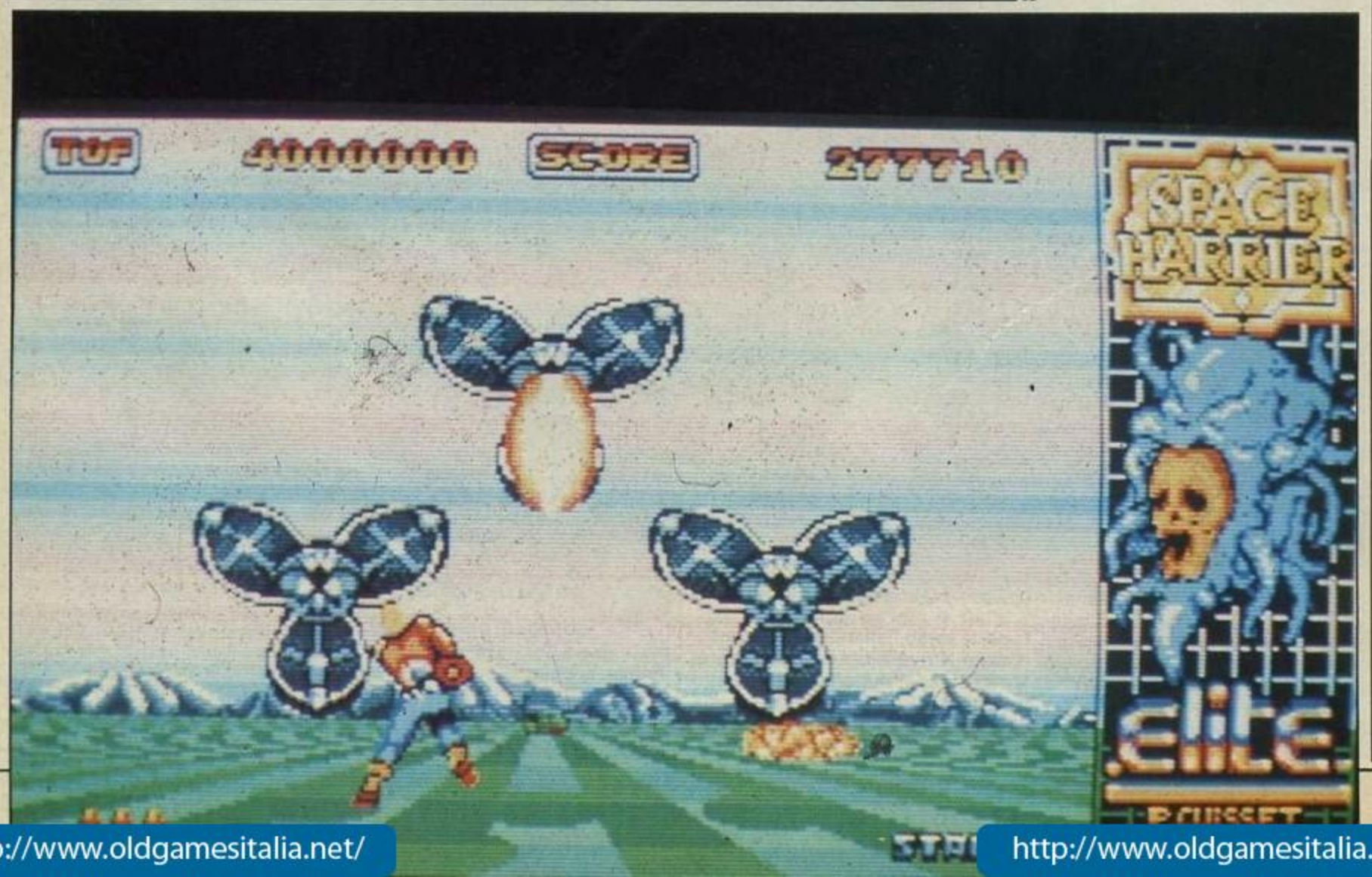
Elite

I titoli della Elite per macchine a 16 bit stanno iniziando a diffondersi come conigli in un allevamento. Questo recente *Space Harrier*, ha provato che non tutti i giochi si possono convertire così facilmente. Il grosso problema era l'immensa quantità di memoria che veniva usata dal gioco da bar. Per aggirare l'ostacolo, la Elite ha pensato bene di pubblicare i primi dieci livelli del gioco per poi uscire con un data disk tra qualche tempo - il disco aggiuntivo (che si chiamerà Space Harrier II ma non conterrà altro che una nuova grafica per altri dieci livelli) sarà infatti pubblicato in Dicembre.

Il coin op della Sega è stato convertito in maniera superba sulla macchina a 16 bit della Atari. La trama non conta molto, ma nei panni dell'eroe dovete salvare la Terra dei Draghi da psichedelici invasori alieni volando ovunque e distruggendo tutto quel che incontrate (magnifica Ultraviolenza!) con il vostro grosso laser portatile.

Venite attaccati da strane bestie e veicoli futuristici di tutti i tipi, mentre evitate ostacoli che vi corrono incontro a velocità incredibili e proiettili che piovono da tutte le direzioni. Alla fine di ogni livello vi aspetta un nemico speciale di grosse dimensioni, co-

Una grafica ottima ed azione coinvolgente fanno di Space Harrier ***un sicuro successo***



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

me ad esempio un dragone a due teste, oppure un mobile-suit (robot da battaglia). Sconfiggeteli, e passate al livello successivo.
La velocità di Space Harrier lascia tutti gli altri giochi tridimensionali dell'Atari a bocca aperta. Missili, muri e nemici vi vengono incontro a terribile velocità. Sfortunatamente il personaggio principale spesso copre col suo stesso corpo i nemici in avvicinamento - ed a queste velocità avete bisogno di tutto il preavviso possibile!
Space Harrier è una terribile sfida che richiede riflessi rapidissimi, l'azione non dà un attimo di pausa ed ogni livello è più difficile del precedente.
Graficamente eccellente, alla Elite hanno copiato perfettamente ogni elemento dell'originale da bar. L'attenzione al dettaglio è impressionante ed ogni sprite comprende una notevole quantità di colori.
L'unico aspetto negativo è una certa mancanza di animazione. Come nella macchina da bar, la velocità è un problema se siete di quelle persone a cui piace ammirare la grafica - va tutto troppo veloce!
Alla Elite sono riusciti a fare una conversione difficile con un gran successo. La presenza del multiload causa delle agonizzanti attese fra un livello e l'altro e la sintesi vocale dell'ST non migliora le cose, ma il risultato finale è ben presentato, estremamente coinvolgente e parecchio parecchio difficile.

ATARI ST:
Disco L.29.000
GLOBALE 85%

La velocità di Space Harrier lascia tutti gli altri giochi tridimensionali dell'Atari a bocca aperta."

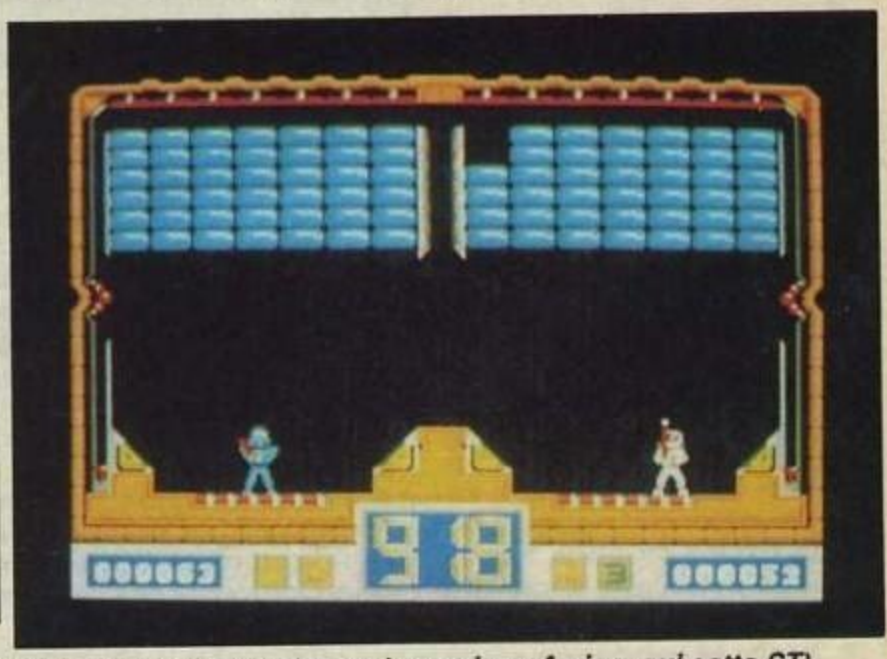
CONVERSIONE 8->16 BIT

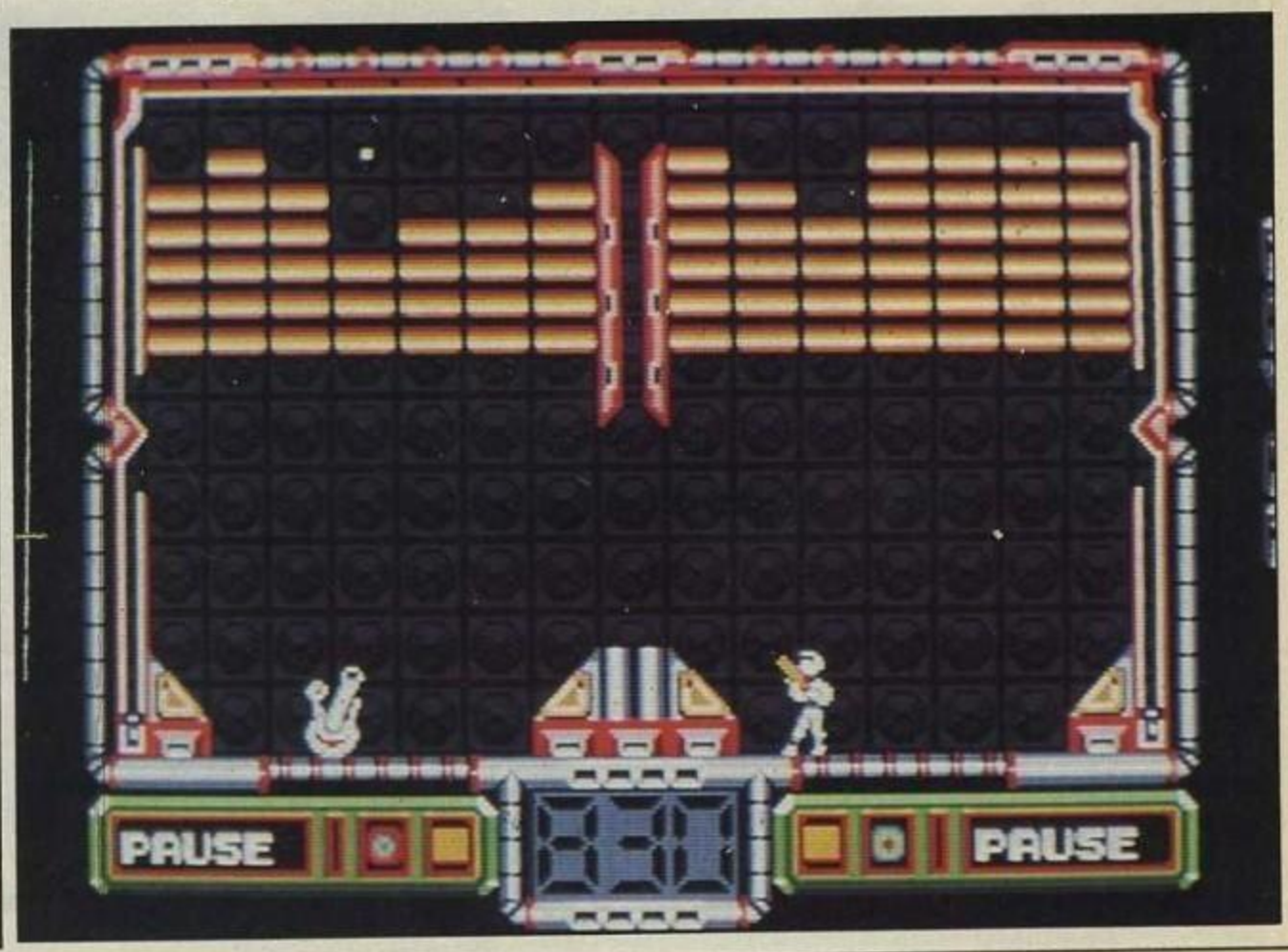
HOT SHOT

Addictive - Disco L.39.000

Prendete un pizzico di Breakout, aggiungete un po di Bounces, avvolgete in un qualsiasi Pinball e cosa otterrete? Insieme ad un sacco di palline che rimbalzano dappertutto, arriverete ad avere Hotshot!
Si tratta di un gioco "innovativo" nel quale giocate (contro il computer o contro un amico) la parte di un robot, un essere umano od un mostro - armato con un apparecchio aspirante. Questa specie di aspirapolvere 'al contrario' altamente tecnologico viene utilizzato per 'dirigere' una pallina e distruggere i mattoni che stanno sopra di voi. Il vostro avversario nel frattempo aspira e schizza come un pazzo per fare lo stesso con i suoi mattoni.
Se un giocatore dovesse mancare la pallina e non riuscisse a prenderla con la sua doccia multi-direzionale, egli perderebbe una vita ed il gioco passerebbe così all'avversario. Fra un gioco e l'altro, ogni giocatore si trova poi di fronte ad uno schermo-bonus che funziona come un flipper nel quale deve cercare di fare più punti possibile.
La frenesia della strana struttura di gioco di Hotshot viene mantenuta in entrambe le versioni, così come il movimento spesso illogico della palla. La definizione 'metallica' della versione a sedici bit fornisce inoltre un'appropriata atmosfera di tecnosportività che comprende in alcuni quadri una piattaforma semovente, tanto per complicare un po' le cose. L'animazione resta più o meno simile alle versioni ad otto bit, e così lo schema di gioco. Su Amiga il gioco acquista un piccolo vantaggio rispetto alle altre versioni grazie ad un sonoro leggermente più curato, anche se non riesce ad elevare più di tanto la qualità del gioco.
Ma, del resto, giochi come questo non hanno bisogno di grafica ed effetti sonori da capogiro: è un po' come per Tetris...

ATARI ST: GLOBALE 72%
AMIGA: GLOBALE 77%





▼ **Hot Shot:** *un gioco forse un po' troppo particolare (sopra la versione Amiga, qui sotto ST)*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU STRADA

4x4 OFF ROAD RACING

Epyx

Sia *Roadblasters* che *Outrun* erano titoli US Gold provenienti da conversioni di famosi coin op. Ora la Epyx arriva sulle strade con un gioco totalmente originale, ma questa volta non si vede una strada asfaltata nemmeno di sfuggita. Questi pick up 4X4 fanno sembrare le Testarossa delle macchinine giocattolo!

Le gare di fuoristrada non sono da tutti, ed in questo programma trovate i terreni più duri per i giocatori più duri.
Contro 16 avversari, gareggiate nei deserti della Valle della Morte e nelle paludi fangose della Georgia. Questi difficili terreni possono essere affrontati più facilmente selezionando gli attrezzi e gli optional più idonei all'inizio della gara, dal veicolo stesso agli antigelo e persino una cassa di birra!
Una volta scelto il livello di difficoltà, il menu successivo vi permette di scegliere lo scenario fra i quattro disponibili. Il primo è una larga distesa desertica formato da laghi prosciugati, disseminato di sassi e teschi di bufali. La Valle della Morte è simile ma con alti cactus che vi vengono incontro spuntando dalle spalle di dune lontane. Il percorso orientale si estende vicino alle coste della Georgia, dove miglia e miglia di pianure fangose costituiscono le difficoltà contro cui cimentarsi. Infine, potete combattere il freddo intenso del Michigan, dove la neve, il ghiaccio ed il fango obbligano ad una attenta scelta degli pneumatici.
Dopo aver selezionato il livello di difficoltà, arriva il momento di acquistare la propria macchina. Nell'apposito autosalone ce ne sono quattro: lo Stormtrooper della Cox Motors con una tenda da campo incorporata, il pesante pick up Tarantula della Venerable Motors, la jeep 'stile militare' inglese della Tartan Lorrie "Highlander" e l'elegante Katana della giapponese Oyama Corporation.
Con duemila dollari in tasca, potete poi visitare il negozio di articoli per auto per comprare ruote migliori da sostituire a quelle standard in vostro possesso e modificare il mezzo con attrezzi ed optional come un serbatoio di riserva o la tenda portatile. Se poi vi doveste trovare impantanati, l'argano che potete comprare a questo punto si potrebbe rivelare molto utile.

Occhio alla strada

Con quel poco che vi rimarrà in tasca, potete poi passare al negozio dei ricambi per acquistare olio, antigelo, ricambi, attrezzi, una torcia, batterie ed una mappa del percorso, ma bisogna stare attenti a non sovraccaricare troppo il veicolo o prosciugare le proprie finanze.
Dopo tutte queste preparazioni, ecco arrivato il momento di correre. Il vostro fuoristrada viene mostrato da dietro con la pista appena accennata che si perde all'orizzonte ed il vostro cruscotto rappresentato sul fondo dello schermo.
Durante la gara, dovete evitare gli ostacoli naturali e gli altri pickup per non danneggiare il vostro mezzo, il che vi potrebbe addirittura obbligare a fermarvi per le riparazioni. Se in questo caso non doveste avere le parti di ricambio necessarie, l'icona a forma di martellone potrà essere usata per rimettere in sesto in modo 'artigianale' il vostro fuoristrada, ma a spese della sua resistenza agli urti. Lungo ogni pista ci sono poi due checkpoint dove le riparazioni ed i ricambi sono gratuiti ma il tempo, come sempre, no.
Il gioco termina quando il giocatore termina il suo carburante o distrugge il suo terzo fuoristrada.
Dopo gli altri due giochi di corse della Epyx — Pitstop II e Super Cycle — 4X4 è abbastanza una delusione. La moltitudine di opzioni che vi permette di mettere insieme il pickup dei vostri sogni è ottima, ma non vale il prezzo del mediocre gioco di guida.

▼ *Anche se non ha un aspetto molto rassicurante, sarà la jeep con cui gareggerete...*

PC
L. n.p.

Viene fatto buon uso della scheda EGA (e vengono supportate anche la Hercules monocromatica e la Tandy 1000), anche se un po' più di varietà rispetto ai blu e rossi non avrebbe guastato. Velocissimo, questo è un gioco perfettamente adatto ai PC, per cui i giochi di guida non sono certo moltissimi, e tutti gli appassionati potrebbero essere interessati a provarlo.

GLOBALE: 56%

"Velocissimo, questo è un gioco perfettamente adatto ai PC"

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

O LA BORSA O LA VITA

INSIDE TRADER

Cosmi/Microprose

Rinomata per le sue simulazioni belliche, la Microprose ha distribuito un gran numero di programmi della Cosmi che generalmente richiedono più cervello che abilità con il joystick. L'ultimo gioco Cosmi da loro pubblicato è stato *The President Is Missing*, un'investigazione della CIA su di un gruppo di terroristi. In questo loro nuovo prodotto, lo schermo del computer centrale della CIA viene trasformato in quello del terminal di un agente di borsa.

Per molta gente la borsa è una specie di animale misterioso, che comporta la fluttuazione di prezzi di compagnie per lo più oscure, con qualcosa chiamato indice FT100 e frenetici gesti ed urla da parte di anonimi compratori e venditori. Ambientato negli USA, Inside Trader vi mette di fronte ad uno schermo che mostra i prezzi delle varie azioni e le informazioni delle agenzie stampa. Oltre a poter diventare ricchi agendo sulle varie azioni ed influendo su alcune informazioni, avete anche un certo numero di contatti interni che vi forniscono informazioni in anticipo - a caro prezzo. Questo è illegale, e potrebbe essere aperta su di voi un'inchiesta della Commissione di Sicurezza e Scambio. Distruggete le prove o confessate e pagate una megamulta?

Lo schermo è diviso in quattro sezioni principali. La più grande è la finestra delle informazioni, che vi fornisce notizie da tutti gli USA: rapporti governativi sui prezzi previsti, rapporti sui guadagni di diverse ditte, notizie sugli avvicendamenti alle cariche più importanti di certe altre corporation e notizie insolite che influiscono sul prezzo di alcune azioni. Questa finestra mostra anche il profilo delle ditte, i resoconti delle vostre operazioni e le offerte di informazioni illegali.

Azioni e compartecipazioni

Una finestra per le fluttuazioni mostra ciclicamente i prezzi delle azioni di cento società, fornendo la loro sigla, il prezzo e gli eventuali cambiamenti dal passaggio precedente.

Le vostre transazioni vengono ordinate attraverso una serie di comandi, inseriti nella finestra appropriata.

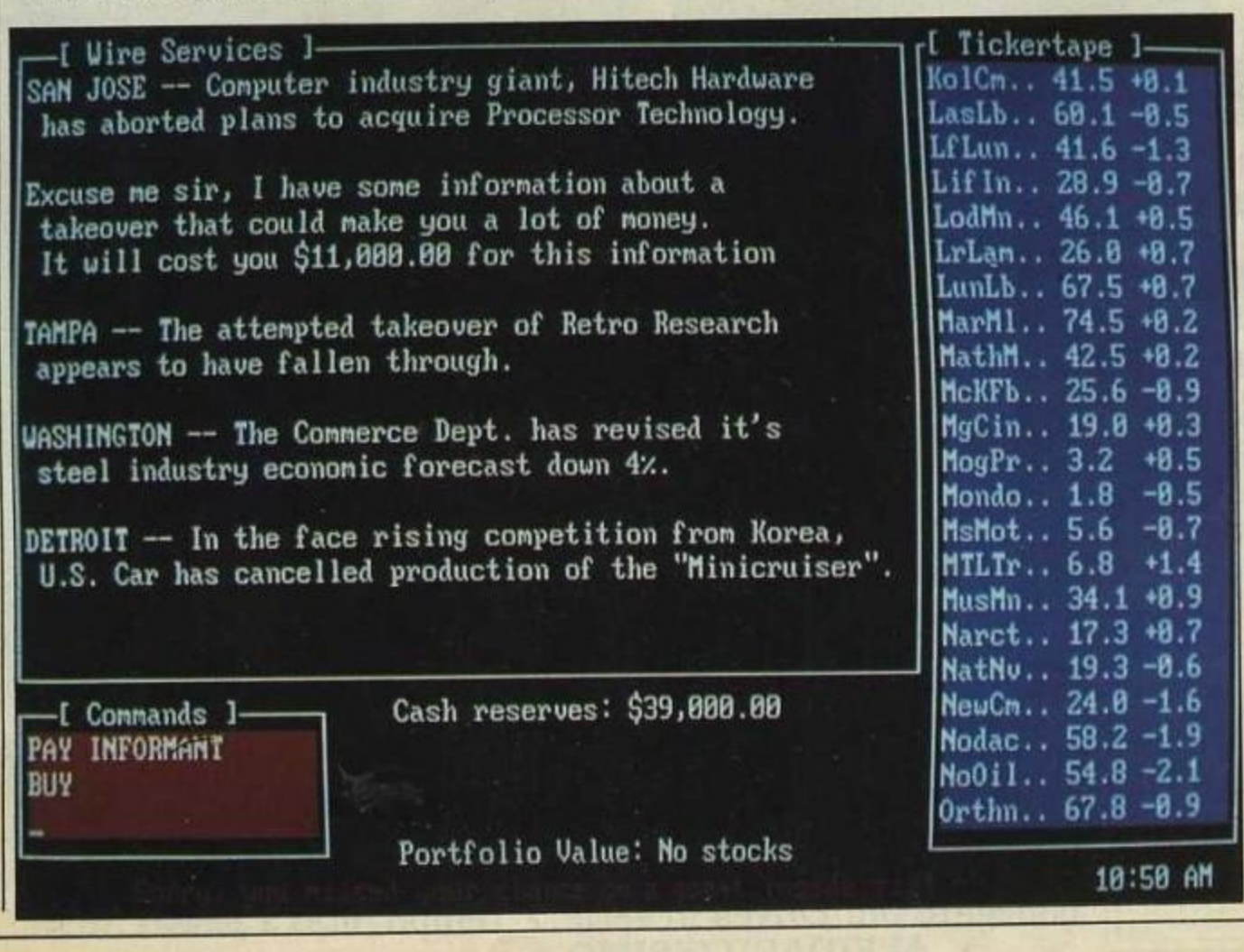
Comprate le azioni usando i 500000 dollari con i quali cominciate la partita, con un comando seguito dalla sigla della società in questione. Il numero delle azioni che acquistate può fare parte del comando, altrimenti vi verrà indicato il numero massimo acquistabile e vi sarà chiesto quante ne volete. Il comando REPORT fornisce il nome ed il tipo della società, la quotazione delle loro azioni, i loro principali contatti ed i guadagni previsti della compagnia specificata. Se con questo sistema scoprite che una ditta nella quale avete investito sta andando male, potete usare il comando SELL per vendere le vostre azioni.

Se vi viene data la possibilità di ottenere informazioni riservate, il comando PAY INFORMANT si occuperà del pagamento, ammesso che lo diate entro 60 secondi dall'offerta. Se decidete di pagare, vi viene normalmente data la notizia di un imminente cambiamento nell'organico di qualche società. Il tempo che vi rimane è mostrato insieme ai vostri averi ed il valore delle azioni che possedete.

Il gioco può essere personalizzato alterandone i file con un editor di testi ASCII, con il quale potete influire su diversi elementi del gioco.

Come accadeva con The President Is Missing, il tipo di deduzioni da fare in questo programma potrà interessare e coinvolgere solo un certo tipo di giocatore. Se siete una di quelle persone che si esaltano in un ambiente borsistico, Inside trader è veramente quello che fa per voi, e vi offre la possibilità di rischiare il tutto per tutto nella comodità del vostro salotto - e senza conseguenze!

▼ *Lo schermo di gioco di* Inside Trader, *molto simile ad un monitor degli Uffici di Wall Street*



PC
L. 59.000

La semplice presentazione su schermo non utilizza le capacità e le opzioni della scheda grafica EGA, simulando un vero e proprio terminale di borsa. Non ci sono abbastanza comandi a disposizione per approfondire le limitate informazioni disponibili durante il gioco, ed alcuni messaggi umoristici che vengono ogni tanto trasmessi dal servizio stampa sollevano di poco quello che è in realtà un gioco terribilmente serio. Consigliabile senza dubbio a tutti gli studenti di Economia & Commercio, che troveranno di che divertirsi per parecchio tempo.

GLOBALE: 41%

ALTRE VERSIONI

Non ci sono progetti di conversioni per altri formati.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONVERSIONE ST->PC

NIGHT RAIDER

Gremlin - Disco PC (5,1/4 o 3,5") L.29.000

Come i poveri incrociatori protagonisti del gioco, il pubblico continua ad essere assalito da ondate su ondate di aerei Night Raider. Dopo il successo della versione per ST, ecco arrivare quella per PC, con i formati CPC (8-bit) ed Amiga già in produzione.
La struttura del gioco è comune a tutte le versioni, con voi che prendete il ruolo dei tre membri dell'equipaggio di un Gruman Avenger. Dalla portaerei Ark Royal potete scegliere se andare direttamente in missione o prima sollazzarvi con un po' di allenamento ai decolli ed agli atterraggi, ma il vostro scopo finale è di affondare la leggendaria Bismarck. Nel primo caso vi viene offerta la possibilità di scelta di una fra cinque missioni di varia difficoltà, con la missione definitiva sempre dedicata all'affondamento della Bismark.
Tutte le missioni comprendono alcuni elementi di tattica, posti dalla necessità di affrontare gli U-Boat, le E-Boat, i bombardieri ed i campi minati tedeschi.
L'attenzione al dettaglio è notevole ed osservare il gioco è un'esperienza piacevole, per quanto gli schemi di attacco siano molto poco realistici nella loro monotonia.
Sono state incluse opzioni EGA e CGA che vengono caricate da dischi separati - con risultati davvero efficaci. In molte occasioni vengono mostrate delle immagini statiche della missione che, in modo EGA, risultano veramente molto belle. Quello che rimane un problema è, come sempre, il sonoro che viene inevitabilmente disattivato quasi subito.
In sostanza, Night Raider è un gioco piuttosto divertente anche se datato e piuttosto limitato che dovrebbe avere un buon successo sui PC - soprattutto per la mancanza di concorrenza eccetto il meraviglioso Gunship.
Curiosamente, un joystick standard, inserito in una tastiera Amstrad, controlla i comandi direzionali dell'aereo, ma nessuna delle altre importanti funzioni.

PC: Globale 70%
ATARI ST: TGM001, 70%

CHE ASPETTI !

Regala finalmente il DRIVE al tuo C64 o al tuo AMIGA !

Drive CIRCE per 64 .....Lire 259.000

• **COMPATIBILE** col 1541 • **ROBUSTO** mobile **SCHERMATO** antidisturbo • **GARANZIA** totale (ricambi e mano d'opera) • Libretto di **ISTRUZIONI** in italiano • Dischetto **OMAGGIO** con programmi e copiatori **TURBO.**

Alcuni prezzi dal nostro listino:
✔ Commodore C64 Lire **299.000**
✔ Drive Commodore 1541 Lire **349.000**
✔ AMIGA 500 con Drive e Mouse Lire **849.000**
✔ Adattatore Telematico Commodore (compreso abbonamento gratuito Videotel) Lire **99.000**

• I prezzi riportati sono comprensivi di I.V.A.

PUNTO VENDITA AL PUBBLICO:
CIRCE Electronics s.r.l.
V.le Fulvio Testi, 219 •20162 MILANO
Tel. 02/6427410

Drive CIRCE per *AMIGA* .....Lire 249.000

• Ultra**COMPATTO** • Mobile in **METALLO** • Meccanica **GIAPPONESE** • Presa **PASSANTE** per collegare più Drives in serie • Tempo di **ACCESSO** 3ms • **AFFIDABILISSIMO** (vedi Commodore Computer Club N° 55)

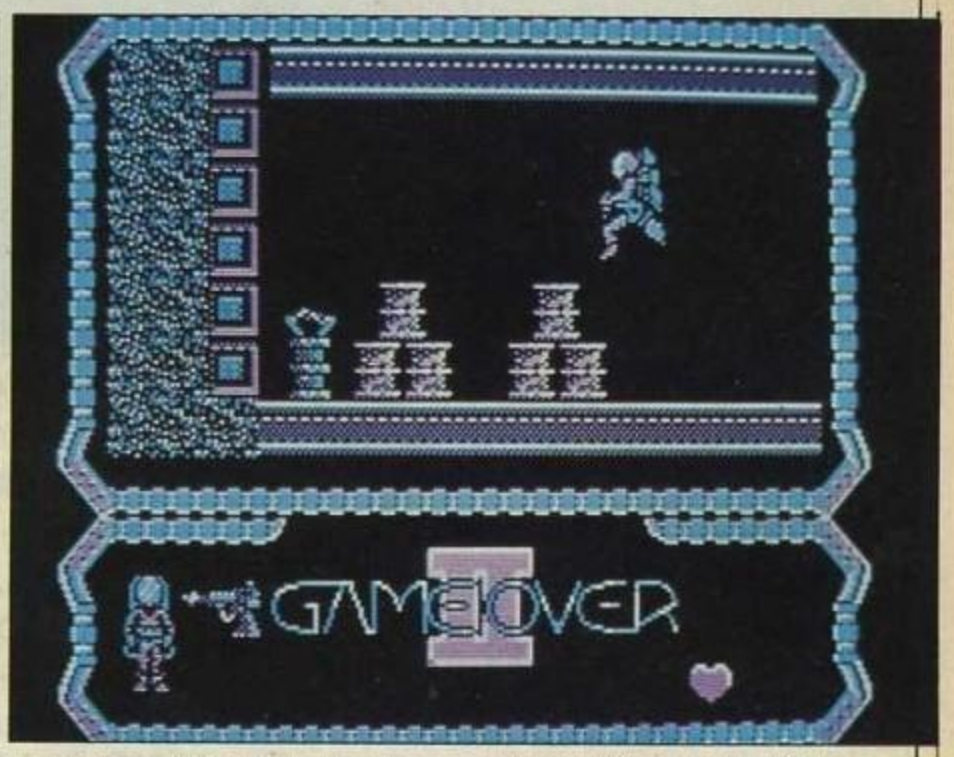
tutta Italia a mezzo pacco postale assicurato, con pagamento contrassegno
CE Electronics s.r.l. - via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAME OVER II

Dinamic



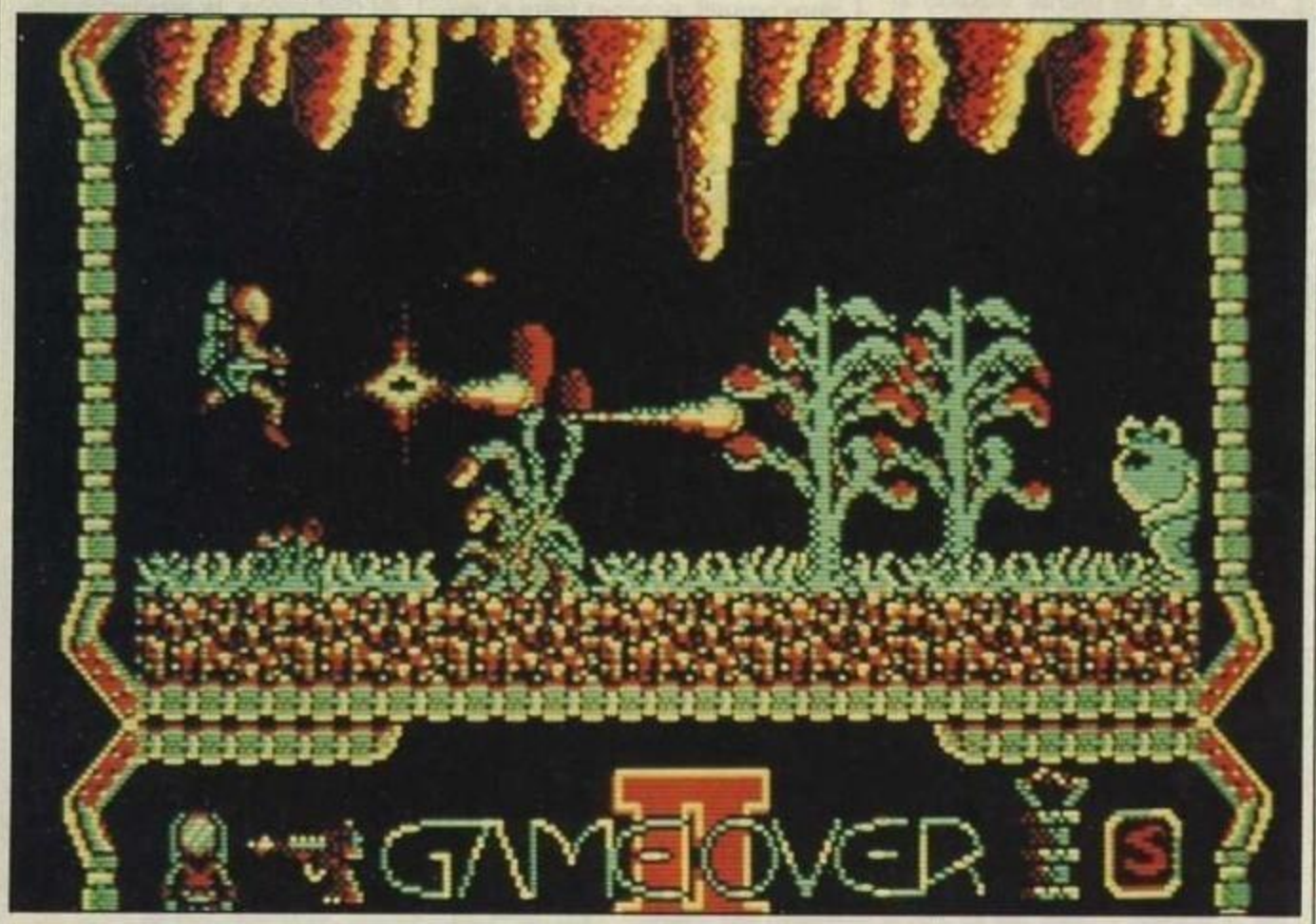
Il prodotto più conosciuto della Dinamic è sicuramente *Game Over*. Per quanto il gioco non fosse niente di speciale, la sua pubblicità fece storia a causa dei succinti indumenti della protagonista femminile della vicenda, le cui parti più 'indecenti' furono subito 'coperte' ritoccando l'immagine originale. La campagna pubblicitaria di questa sequel è molto meno provocante, ma il gioco si rivela nonostante questo più interessante del precedente.

In passato il luogotenente Arkos combatté per l'onore di Gremla, ma vendicativa Imperatrice della Galassia. Nonostante questo, il folle potere della donna si spinse troppo oltre le sue brame di conquista, ed il nostro eroe decise di ribellarsi. Viaggiando in lungo ed in largo per i pianeti vitali all'economia dell'impero di Gremla, distrusse con la sua fida pistola laser e le sue bombe a mano tutte le mostruose creature che osarono sbarrargli la strada. La Galassia fu così finalmente libera e tutti vissero felici e contenti.
I festeggiamenti si interruppero tuttavia bruscamente quando fu notato che Arkos era scomparso senza lasciare traccia. I tirapiedi di Gremla lo avevano infatti incarcerato nelle viscide profondità del suo pianeta-prigione Phantis. L'ormai leggendario Arkos non poteva essere lasciato a marcire e rischiare una morte tanto miserabile, così venne scelto un nuovo super guerriero che andasse a liberarlo.
Questo guerriero sei tu, amico.

Phantis, un mare di alieni

Il gioco comincia con voi che schizzate nelle oscurità spaziali, mentre vi avvicinate a Phantis con il vostro bellissimo caccia spaziale distruggendo ondate di navi aliene Senoliz con il laser frontale. Presto raggiungete un settore vulcanico, dove la contraerea di Gremla ed i suoi bombardieri ricognitori sono aiutati dalle forze naturali.
Emergendo dall'altro lato del settore, vi ritrovate nelle viscide acque di una palude, dove potete catturare e domare un rettile bipede che potrete poi usare come cavalcatura. Con voi avete una sibilante lama fotonica con cui potete eliminare gli abitanti della palude, i quali si servono di pterodattili e rospi giganti come mezzi di trasporto.
Nel secondo caricamento del gioco cominciate la partita a piedi - anche se uno zaino a razzo vi permette di volare per brevi periodi di tempo. In questi quadri avete una quantità limitata di energia, indicata da un cuore nel pannello delle informazioni. Ogni volta che il cuore si restringe a minime, perdete una vita.
Game Over II è un misto di shoot'em up di stile diverso, nessuno dei quali è molto bello preso di per sé ma che resiste bene unito agli altri in questa forma originale. Si sarebbe potuto fare molto di più con i quadri di combattimento fra astronavi - un laser come unica arma veniva considerato restrittivo già qualche anno fa, figuriamoci oggi, che una astronave senza agganciamenti fa ridere anche gli alieni più innocui. Questo è tipico della semplicità schematica offerta dal gioco, che viene comunque riscattata dalla varietà di mezzi di trasporto utilizzati.

▼ *Uno scenario surreale per il nostro eroe a caccia di alieni*



PC
L. 39.000
(contiene anche *Game Over I* - Istruz. in Italiano)

Nonostante la bellissima foto che campeggia sulla confezione, vengono utilizzate solo le capacità più basilari della scheda CGA. Gli strani schemi di colore risultano positivamente surreali in alcuni quadri! Gli effetti sonori dei laser sono notevoli - considerate le capacità audio dei PC - come anche la velocità complessiva del gioco. Vista la difficoltà di reperire dei buoni giochi arcade su PC, val la pena di dare un'occhiata a questo Game Over II.

GLOBALE: 63%

ALTRE VERSIONI

Dovrebbe già essere disponibile una versione per Atari ST allo stesso prezzo. La recensiremo appena ce la mandano.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HEROES OF THE LANCE

SSI/US Gold

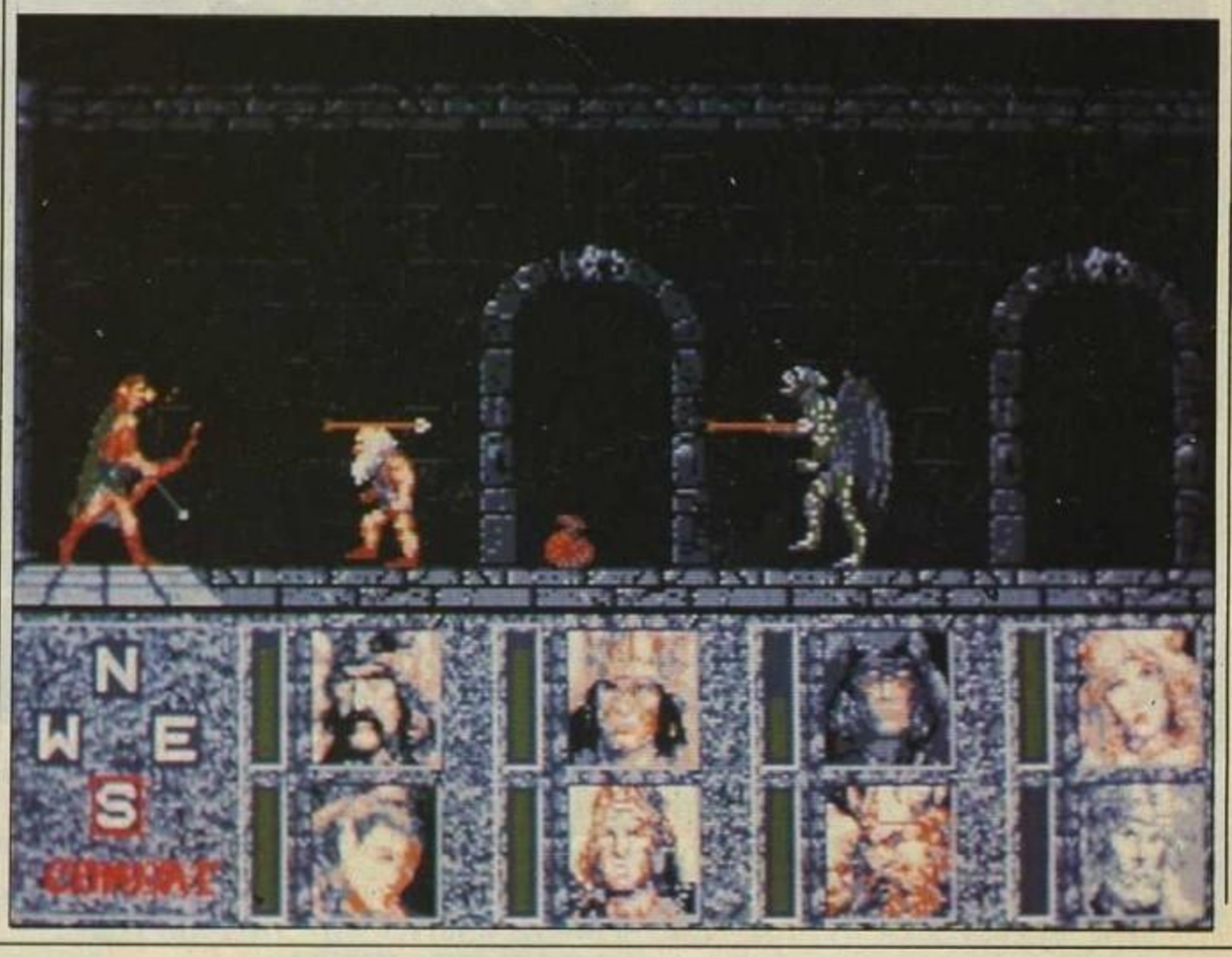
Le possibilità per un uomo comune di costruirsi una nuova identità ed entrare a far parte di un mondo di miti e magie ha fatto di **Advanced Dungeons & Dragons** un successo fenomenale sin dalla sua nascita nel 1975. Questo gioco introdusse un nuovo concetto nel mondo dei giochi e la **TSR**, la ditta che lanciò a suo tempo il gioco di ruolo, non ha mai abbandonato questo prodotto. Ora la **US Gold** e la **SSI** hanno unito le loro forze per trasferire questo **RPG** su home computer. Il loro primo prodotto della serie *Heroes of The Lance* ricrea gli elementi di combattimento cruento che caratterizzano **AD & D**.

Le cose non vanno molto bene su Krynn: Takhisis, la Regina delle Tenebre, sta accumulando potere, i draghi si alzano nei cieli seminando distruzione e le forze del caos stanno conquistando sempre più terre.
L'ultima speranza di Krynn sono i dischi di Mishakal sepolti profondamente nelle rovine della città fortificata di Xak Tsaroth. I dischi sono gli unici oggetti che possono essere utilizzati per invocare gli dei per far loro sconfiggere la malvagia Takhisis. Un gruppo di otto avventurieri, la Compagnia della Lance, vengono mandati verso la città per recuperare i dischi e salvare Krynn.
Una volta entrati in città, vi trovate davanti agli oscuri corridoi di Xak Tsaroth, che si muovono con uno scrolling da sinistra a destra con una visione laterale del gruppo. Per vagare fra i passaggi ed entrare nelle altre stanze è sufficiente muoversi nella direzione desiderata. Un metodo semplice ma che rende molto complicato ogni tentativo di disegnare una mappa bidimensionale di un ambiente in tre dimensioni.
Xak Tsaroth è la tana di creature piuttosto antipatiche che aumentano in ferocia di livello in livello. Il nemico finale è un dragone incredibilmente grosso e nero che sta a guardia dei Dischi.
Il gruppo degli eroi è armato con varie armi con cui riesce ad avere la meglio sulla maggior parte dei nemici. Si guadagna esperienza uccidendo le creature nemiche, raccogliendo tesori e procedendo attraverso i dungeons.

Il gruppo di avventurieri è composto di guerrieri, nani, elfi e maghi. Raistlin è un utente magico armato di bastone come Goldmoon, la sacerdotessa che usa la propria arma per curare le ferite tanto quanto per infliggerne. Altre possibilità di cura sono offerte da anelli, pozioni e pergamene magiche che si possono trovare lungo la strada e che possono essere anche fonte di altre parole magiche od abilità speciali. Altri oggetti come calici d'oro, spade e gioielli possono essere raccolti per incrementare il vostro punteggio.
Anche se ci sono otto personaggi nel gruppo, potete controllare direttamente solo un personaggio per volta in un dato momento. Il gruppo si muove e combatte come una singola entità, ma prendere oggetti, ricevere ferite e morire sono attività strettamente individuali. Ogni personaggio morto viene immediatamente sostituito. Se un personaggio dovesse morire nel bel mezzo di un attacco, la ritirata senza subire ulteriori perdite diventa alquanto improbabile e piuttosto frustrante. Per aiutare in queste sfortunate circostanze, un utilizzo accorto e frequente dell'opzione di Save/Load è quello che ci vuole.
Heroes Of The Lance è decisamente il gioco più di azione nella imminente serie su Advanced Dungeons & Dragons, con l'accento posto sul massacro di nefandezze digitali. Visto che il gioco si concentra sull'aspetto arcade dell'azione, la profondità rimane limitata, Il problema è intrinse-

▲ *La bellissima Goldmoon sostiene con atteggiamento regale il bastone del potere*

▼ *Una inquadratura 'alla Barbarian', non è vero? Ma qui si tratta di ben altra cosa...*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

co nel soggetto trattato, poiché anche il lato "combattivo" degli RPG sfrutta un gran numero di dati e calcoli, ed in un solo programma non sono riusciti ad includere altri aspetti.
Nonostante questo, Heroes Of The Lance ha il suo fascino, offre una buona sfida a lungo termine nei suoi combattimenti e nel tempo stesso emula uno degli aspetti più popolari del più esteso RPG esistente. La perseveranze nell'esplorazione viene premiata con cambiamenti nella grafica, nuove trappole e mostri e stanze speciali nelle quali entrare. Una delle cose che danno più soddisfazione è aprirsi la strada verso nuove zone a colpi di ascia e frantumando tonnellate di teschi nel frattempo.

ATARI ST
L. n.p.

Heroes Of The Lance ha alcuni aspetti simili a Barbarian della Psygnosis sia nello stile che nella grafica. La US Gold è riuscita comunque a rendere il gioco più veloce, migliorando nel frattempo la fluidità dell'animazione e la qualità degli effetti campionati. I colori sono stati utilizzati nel migliore dei modi per creare le scure e proibite ambientazioni della città anche se non c'è molta varietà in generale. Le stanze speciali come la Fonte della Cura costituiscono dei piacevoli schermi extra, comunque. Con un gioco esteso su tre dischetti, il multiload è inevitabile: fortunatamente, anche se spesso capita nei momenti meno opportuni, è limitato .

GLOBALE 78

ALTRE VERSIONI

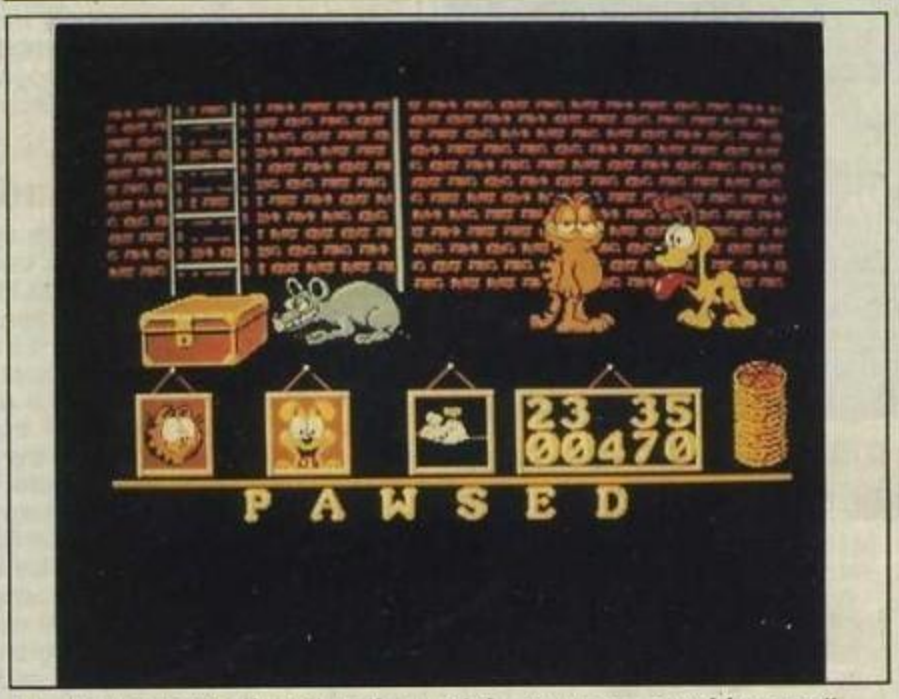
Sicuramente arriveranno molto presto le versioni per PC MS DOS e per Amiga. Non mancheremo di parlarvene.

"Una delle cose che danno più soddisfazione è aprirsi la strada verso nuove zone a colpi di ascia e frantumando tonnellate di teschi nel frattempo."

CONVERSIONE 8->16-bit

GARFIELD

The Edge

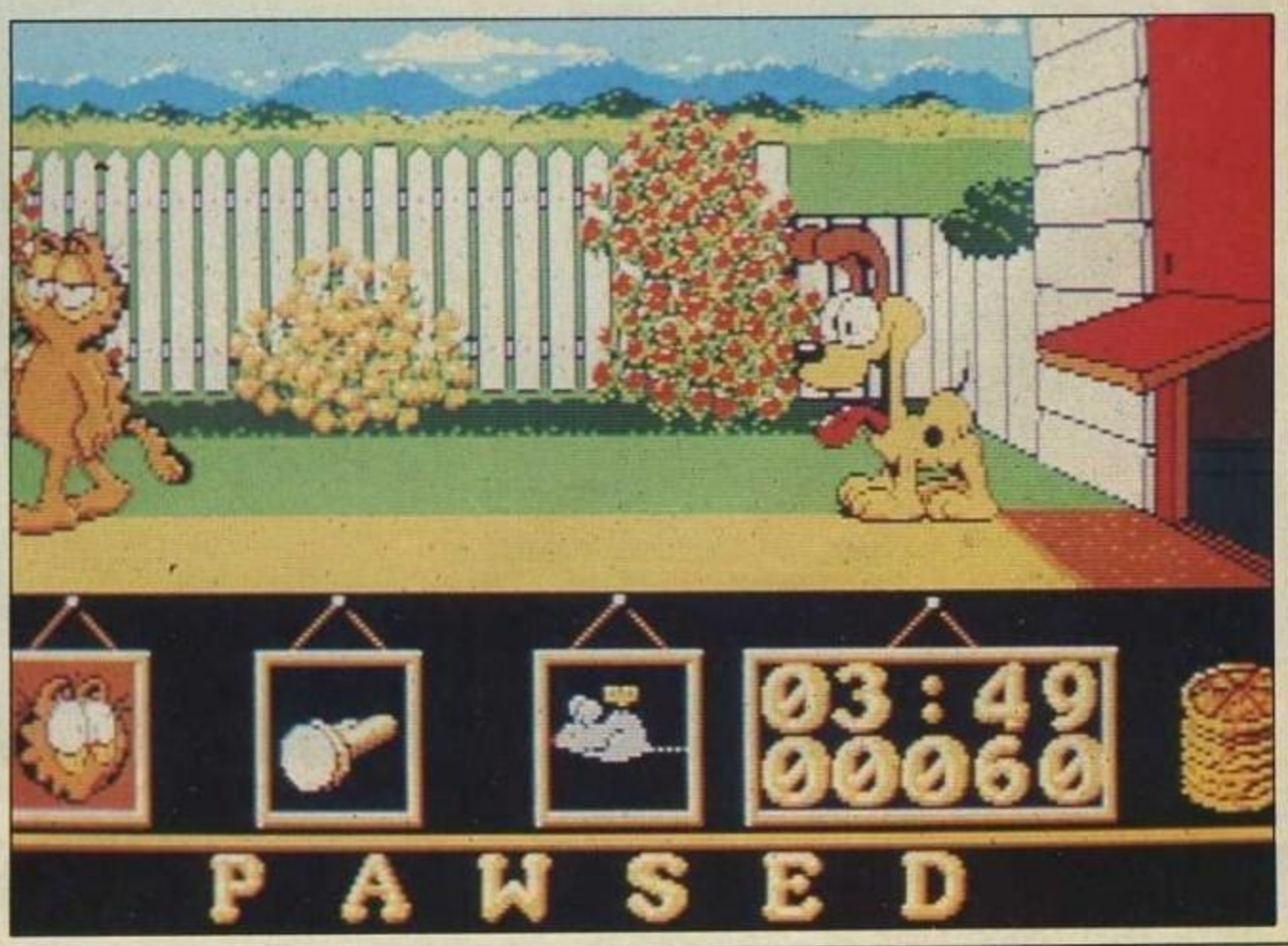


▲ *"Che voglia di mollargli un calcio, a questo stupido cane" sembra dire l'espressione di Garfield (Versione Amiga)*

Quando questo simpatico tie in apparve sulle macchine ad 8 bit, la The Edge ci informò che avrebbe fatto imparare ai suoi programmatori il codice macchina del 68000 apposta per convertire il gioco sui 16 bit. Sette mesi dopo, abbiamo scoperto che la versione a 16 bit è stata alla fine scritta dallo 'specialista in Spectrum' della ditta - Steve Cargill.
Come nelle versioni ad 8 bit, tuttavia, il fascino del gioco sta tutto nella grafica da cartone animato realizzata dall'artista Jack Wilkes.
La trama parla della sonnolenta ricerca del nostro grasso amico felino nel tentativo di salvare la bella Arlene dal "gattile" comunale.
Il formato del gioco è quello collaudatissimo dell'avventura dinamica a sostituzione di schermi, con tutta la violenza limitata ai calcioni dati al cane deficiente Odie ed alla sedia di Jon (possibilmente quando il padrone di Garfield vi è seduto sopra!).
Nella parte bassa dello schermo, una serie di caselle indica gli oggetti in possesso di Garfield, mentre un "pizzometro" ne indica l'energia. Per completare il gioco è necessaria una gran quantità di esplorazione e di logica per capire dove e quali oggetti vanno utilizzati, mentre una certa abilità manuale è richiesta per far mangiare continuamente il felino.
Anche se la sostanza del gioco è più che familiare, i personaggi sono stati resi veramente benissimo sia nella definizione che nell'animazione, per cui giocare è come vedere un divertentissimo cartone animato, soprattutto sull'Amiga dove la ricchezza di colore lo rende effettivamente indistinguibile dalla controparte di celluloide.
Anche la parte sonora è resa abbastanza bene, senza però eccedere e limitandosi a riprodurre un po' più realisticamente il motivetto già accennato sul C64.

ATARI ST (L. 49.000): GLOBALE 72%
AMIGA (L.49.000): GLOBALE 75%

▼ *Il simpatico, grasso, peloso e furbo Garfield nella versione Atari ST*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NATO PER DISTRUGGERE

CYBERNOID

Hewson

Raffaele Cecco, autore, fra gli altri giochi, del grande successo ad 8 bit della Hewson *Exolon* (recensito in questo stesso numero nella sua nuova versione per Amiga), ha lavorato fianco a fianco con **Nick Jones** per fornirci questa nuova orgia di morte e distruzione. Questo è il primo gioco di Jones, che sino ad ora ha lavorato molto in secondo piano scrivendo editor musicali e disegnando fondali di altri giochi.

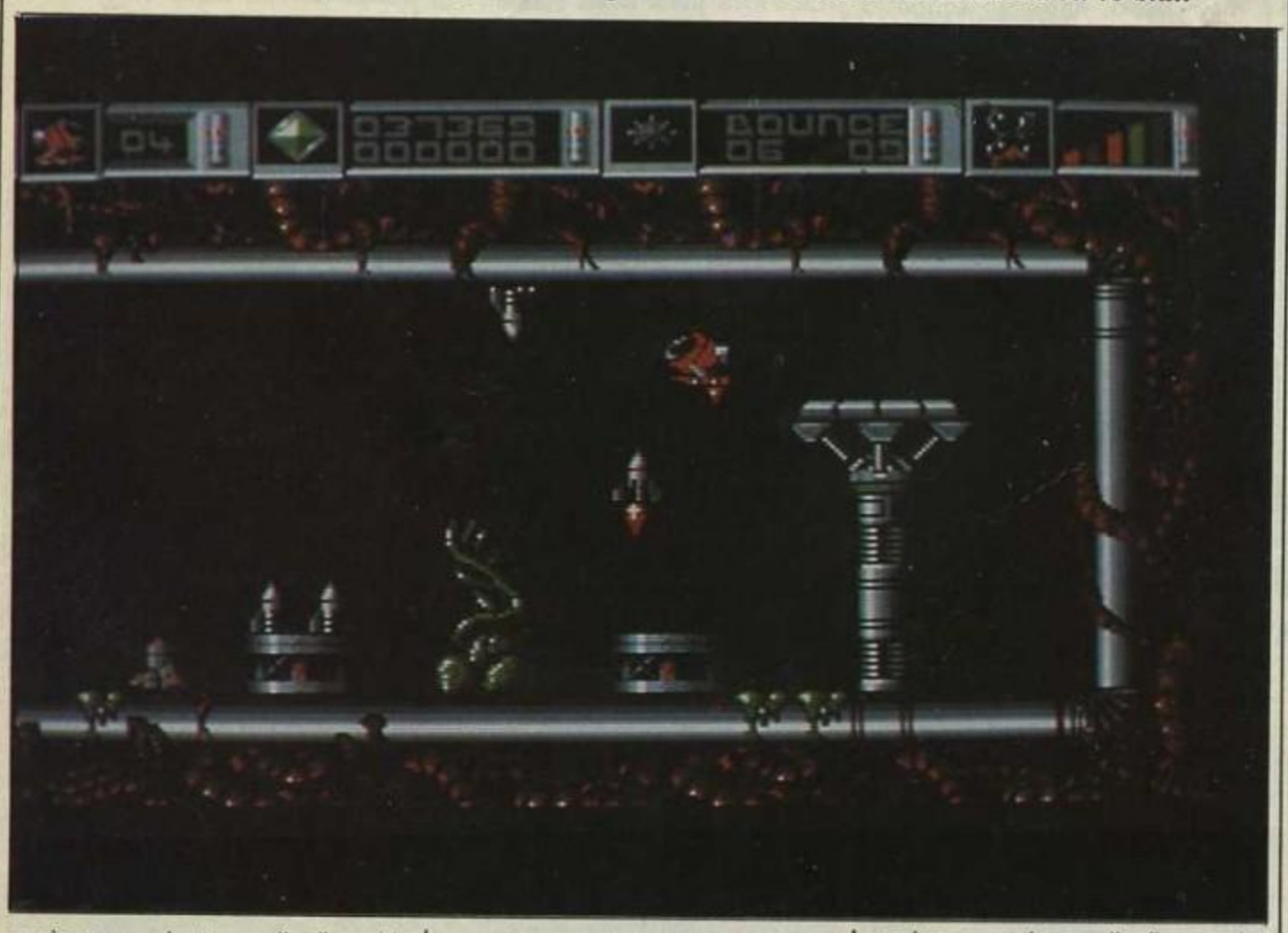
Ancora una volta la Federazione Galattica è nei pasticci. Questa volta i pirati la hanno colpita proprio nel suo punto debole, i magazzini di rifornimento.
Quei bastardi corsari galattici hanno fatto un raid sui magazzini spogliandoli di ogni valore. Minerali rari, gioielli preziosi, munizioni e gli ultimi ritrovati nella tecnologia delle armi sono stati rubati. Avendo ora le risorse della Federazione raggiunto un livello critico, sono state richieste le vostre capacità di mercenario per recuperare i preziosi trafugati e riportare l'ordine nella Galassia.

Per far questo avete bisogno di tutta la potenza di fuoco possibile, perché la presenza della vostra navetta è già stata identificata, ed il sistema di difesa del pianeta dei pirati è attivo ormai da tempo. Il pianeta in questione è una struttura labirintica di stanze che in un modo o in un altro conducono ad un deposito dove è possibile lasciare ogni oggetto recuperato. Ogni stanza contiene almeno un sistema di difesa che va evitato o distrutto per riuscire a superare lo schermo in questione, ed ogni volta che si entra in una stanza l'unica via di uscita è attraverso la parete che dà sullo schermo successivo.
Oltre alle difese automatiche, ci sono i pirati stessi. Alcune navi pirata contengono uno degli oggetti rubati, che può essere raccolto dopo che la nave è stata distrutta, ma nel far questo bisogna stare attenti ad un flusso costante di plasma mortale.

Armato sino ai denti

La vostra nave è armata con un sistema di sei armi. Avete una quantità illimitata di proiettili laser, ma questi sono l'arma meno efficace per distruggere le navi pirata, per quanto siano piuttosto adatti per le strutture fisse. Le altre cinque armi - accessibili tramite i tasti da uno a cinque - vengono usate tenendo premuto il pulsante di fuoco. Questi sistemi possono essere usati in quantità limitata e possono essere ricaricati raccogliendo dei pods che appaiono distruggendo alcuni nemici. Le bombe distruggono grosse strutture fisse che sono immuni al fuoco dei laser. Le mine ad impatto possono essere piazzate in punti strategici dello schermo per bloccare l'avanzata nemica. Lo scudo difensivo rende la vostra nave temporaneamente invincibile. Le bombe rimbalzanti schizzano per lo schermo distruggendo tutto quello che incontrano. I missili intelligenti si scelgono un bersaglio fisso e lo distruggono.
La vostra nave viene controllata nella solita maniera, con un effetto gravitazionale che tende a portarla verso la parte bassa dello schermo.
Controbattere gli effetti della gravità richiede un po' di pratica, specialmente perché alcuni schermi richiedono una precisione assoluta nella guida per essere superati. Una volta che si riesce ad arrivare al deposito viene calcolato un bonus in base al numero di oggetti raccolti in un certo tempo, poi si passa al livello seguente, ancora più difficile.
Cybernoid è immediatamente giocabile e coinvolgente. La parola esatta per definirlo è "Boozah!": questo è il termine che la Redazione più saggia dell'Universo e Zone Limitrofe ha scelto per definire "un gioco che vi acchiappa sin dalla prima partita spingendovi a fare ogni volta una partita in più per vedere che cosa vi offre il quadro successivo".
L'idea di usare diverse armi opposta a quella di sfruttare la solita arma laser aggiunge una nuova dimensione strategica in questo shoot 'em up altrimenti piuttosto semplice nella sua struttura di base. In alcuni quadri è persino necessario usare più di una arma speciale per poter passare allo schermo successivo, ed il gioco dovrebbe quindi piacere a tutti gli strateghi oltre che ai piloti dall'occhio di falco e dal polso fermissimo.

▼ *Ecco cosa succede quando un gioco che è già un successo viene convertito su un 16-bit...*



AMIGA
Disco L.29.000

Sebbene i fanatici dell'Amiga possano trovare piuttosto deludente la tecnica di 'flick screen' (passaggio da uno schermo a quello successivo con pausa dell'azione e senza scrolling diretto, 'alla Obliterator' tanto per intenderci), esso rappresenta una parte integrante della struttura con cui il gioco è stato concepito, e la maggior parte dei giocatori rimarranno semplicemente a bocca aperta di fronte alla qualità ed alla velocità di animazione della grafica — il tutto saggiamente condito con splendidi effetti sonori. Ci trovate persino una stupenda colonna sonora per dare più ritmo al tutto.
In definitiva 155 schermi di frenetica azione da sala giochi che vi terranno impegnati molto più di una notte sola.

GLOBALE 89%

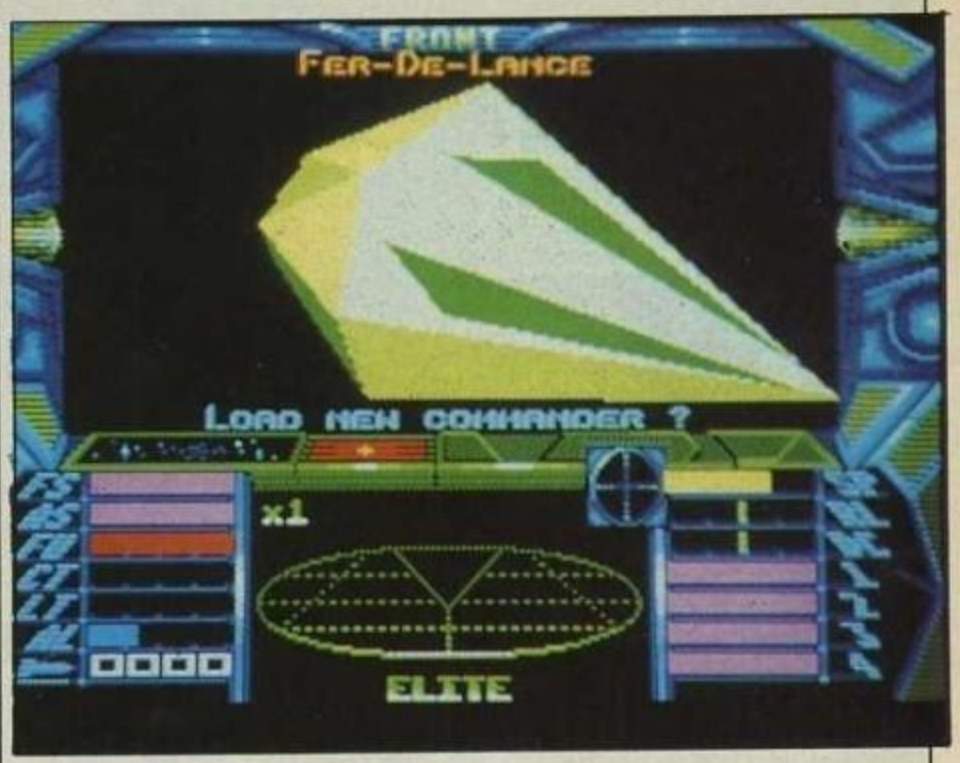
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELITE

Firebird

Il classico gioco di combattimenti e commercio spaziale ritorna! *Elite* arriva finalmente su ST, grazie alla conversione di **Mr Micro**. Con una serie impressionante di premi ricevuti sin dalla sua prima comparsa su BBC ed il titolo di primo gioco inglese ad avere raggiunto la prima posizione nelle classifiche statunitensi, *Elite* non avrebbe bisogno di presentazioni, ma noi di TGM italiano sappiamo apprezzare i capolavori e vogliamo introdurvi brevemente ai misteri ed i piaceri del volo e del commercio stellare.



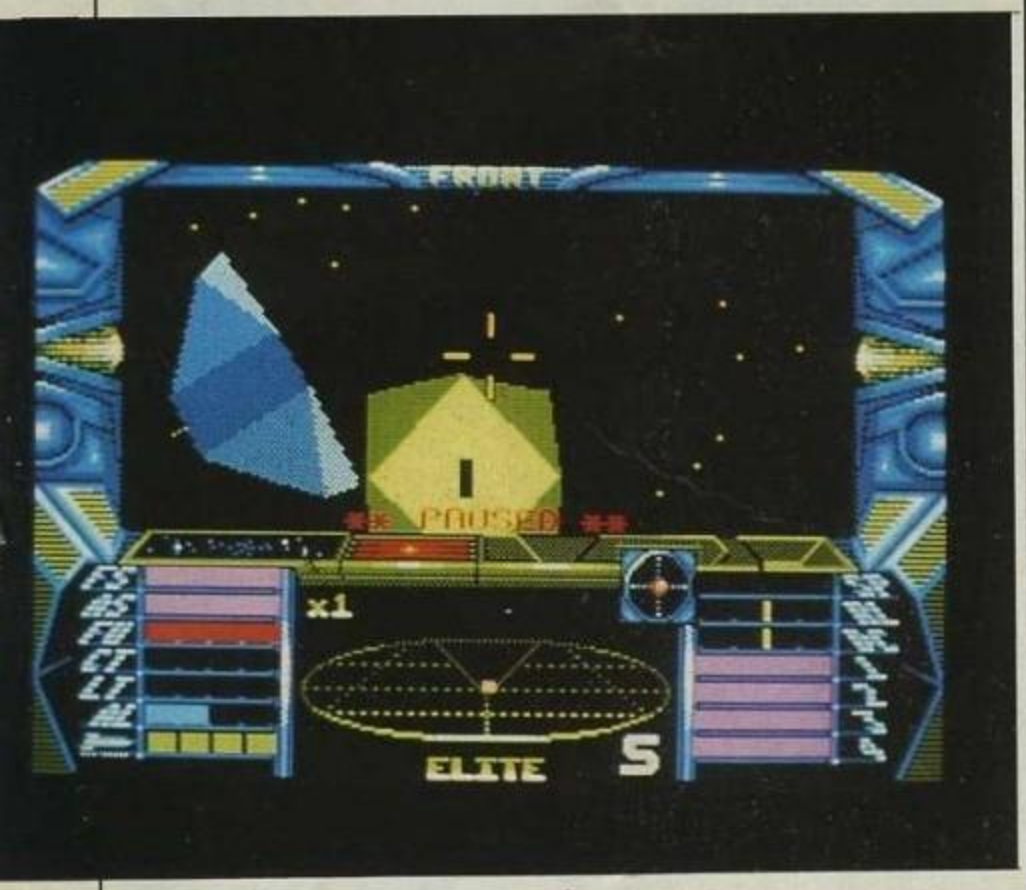
Signore e Signori toglietevi il cappello davanti a questa recensione perché stiamo parlando di uno dei grandi classici della storia del software. Quello che "2001 Odissea nello spazio" è stato per il cinema di fantascienza Elite lo è per i giochi spaziali. A riprova di questo è l'uscita di una nuova versione per ST a due anni dalla sua prima apparizione sul BBC, realizzata da Mr. Micro per la Firebird. Per i pochi che non lo conoscessero spiegheremo che si tratta di uno dei primi giochi in prospettiva animata 3D (dopo i vari Battle Zone) che ha trovato piena applicazione con la velocità dei 16 bit in elementi come Carrier Command e Starglider di cui è ispiratore.

In Elite non hai un ruolo o uno scopo ben preciso (a parte quello di diventare sempre più forte e potente fino ad arrivare al mitico rango di Elite), hai semplicemente a disposizione una piccola astronave Cobra Mk III bi-ruolo, caccia e trasporto, e un'intera galassia, anzi 8, da esplorare. In ognuna sono presenti circa 250 pianeti diversi di cui sono memorizzate le caratteristiche principali, distanza, grandezza, popolazione, livello di sviluppo, tipo di governo, ecc. nel computer di bordo.

Inizialmente povero e indifeso (si comincia dal rango 'harmless') potrai dedicarti al commercio fra pianeti, comprando alta tecnologia da pianeti più evoluti, rivendendoli a pianeti ad economia agricola e viceversa (attenzione a non commerciare in beni proibiti come droga o schiavi all'inizio perché potrà procurarvi fastidi con polizia e cacciatori di taglie), tutti commerci che si svolgono sulle stazioni spaziali orbitanti intorno ai pianeti (questi sono in effetti inaccessibili). Una volta fatta un po' di pratica con i comandi, che inizialmente si presentano alquanto difficili da controllare, e un po' di soldi si potranno acquistare equipaggiamenti di potenziamento per l'astronave, laser militari ,sistema ECM anti-missile, unità extra di energia, computer di agganciamento automatico, ecc... ed ora si può incominciare a fare sul serio. Si può continuare a commerciare (usufruendo magari di un 'large cargo bay' per aumentare la capacità di carico), o scegliere carriere molto più avventurose come il contrabbandiere, commerciando illegalmente, o il pirata, distruggendo pacifiche astronavi commerciali e raccogliendone i carichi, o ancora il bounty-killer, andando a caccia di pirati e astronavi d'invasione aliene.

L'elemento preponderante nel gioco non è comunque la fase strategica quanto la parte d'azione di pilotaggio del Cobra Mk III. Il pannello di controllo è chiaro ed efficace, dotato di radar, indicatori di velocità, carburante, temperatura del laser, della cabina e condizione degli scudi e dei quattro serbatoi di energia. I comandi "particolari" (l'astronave ruota sul proprio asse) ed il notevole numero di tasti da gestire possono rendere un po' difficoltoso il comando, specie all'inizio. Il punto di forza del gioco è la grafica solida in 3D che vi fa sentire all'interno della cabina del vostro Cobra e che , coadiuvata dall'ottimo sistema radar, dà origine ad appassionanti duelli 3D con altri piloti tutt'altro che stupidi. Anche la galassia, nei termini attinenti al gioco, è ben simulata, come ad esempio nei sistemi anarchici dove la situazione politica favorisce il pullulare di astronavi pirata, e vi consente di immedesimarvi con ottimo realismo nei panni dell'avventuriero spaziale senza scrupoli. Lo scopo abbastanza generico, diventare sempre più grossi e cattivi, lascia libertà al giocatore di scorrazzare come vuole per la galassia e costituisce un valido incentivo, mentre i 2000 diversi pianeti a disposizione sono una sicura garanzia di longevità. Anche se dopo molte partite l'azione diventa alquanto ripetitiva, la quantità di elementi e varianti compresi nel gioco e il potenziamento dell'astronave tengono vivo l'interesse per lungo tempo, quanto ad esplorate tutta la galassia poi...

▼ *Astronavi aliene a babordo: saranno pirati spaziali o cosa?*



ATARI ST
L.49.000

Come previsto, la versione per ST si dimostra una delle migliori, con grafica solida in 3D che si muove fluidamente nelle vastità spaziali. Quel che è curioso, comunque, è la strana mistura di colori utilizzata: astronavi rosse e stelle gialle possono anche andar bene, ma combattere contro dei Thargoid rosa fa venire da ridere.

Il pannello di controllo è stato migliorato, ed ora la sezione commerciale fa uso di coloratissime e simpatiche icone.

Il sonoro è di qualità media, con semplici effetti laser ed un debole tentativo di replicare la musica del Bel Danubio Blu.

La velocità è leggermente maggiore di quella delle versioni ad 8 bit ed uguale a quella PC, con astronavi che schizzano qua e là confondendovi le idee e rendendo il gioco ancora più complesso.

Eccettuata la parte grafica, il gioco in sé non ha subito delle modifiche sostanziali. Sono state incluse cinque missioni, un nuovo extra - Retro Razzi - per la nave ed una opzione per ingrandire le immagini del radar. Oltre a questo, tutto è come sul primo gioco per BBC. Questo potrà forse deludere gli "elitisti" veterani che si aspettavano chissà cosa dall'ST, ma la forza del gioco sta nel suo fascino a lungo termine più che nell'impatto iniziale.

GLOBALE 84%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MENACE

Psygnosis

Dopo i successi di *Obliterator*, *Barbarian* e *Terrorpods*, la **Psygnosis** ha sottoposto i suoi programmatori a sforzi ancora più sovrumani: dalle mani di **David Jones** (programmazione) e **Tony Smith** (grafica) è ora scaturito un nuovo gioiello arcade, *Menace*. Recensito sommariamente qualche mese fa su due riviste inglesi col nome provvisorio di *Draconia*, ed ora ufficialmente pubblicato sotto l'etichetta **Psyclapse**, questo gioco rappresenta un nuovo passo avanti vero lo sfruttamento delle reali potenzialità dell'Amiga, in attesa dell'altro miracolo di programmazione di cui vi abbiamo già accennato nel numero scorso, *Aquaventura*.

▲ *La 'lumacona spaziale' che vi lascerà alle porte di Draconia*

Forse pochi di voi sapranno che nell'universo, sparsi qua e là per oscure galassie, esistono dei Potenti Sovrani Stellari, e probabilmente ancora meno gente è a conoscenza del fatto che sei di essi — fra i più temuti — furono un tempo esiliati dalle loro galassie e, alleandosi, seminarono morte e distruzione su diversi pianeti.
Fin qui niente di grave: per voi la vita, qui sulla Terra, dovrebbe scorrere ancora tranquilla dopo l'ultima missione da Obliterator.
Ma la cattiveria di questi signori non si è fermata soltanto alla distruzione di pianeti: con le risorse saccheggiate nei loro 'raid' hanno dato vita ad un nuovo, inquietantissimo pianeta, a cui è stato dato il nome di Draconia: un mondo di terrore e di morte, che sta sulle scatole a tutti i 'buoni' delle Galassie Unite dell'Universo.
Naturalmente, come sempre accade in questi casi, un attacco massiccio da parte di flotte stellari sarebbe troppo costoso in termini di perdite materiali ed umane, e non resta che rivolgersi a chi in queste 'missioni' ha già la mano. Voi.
Conoscendo il vostro temperamento eroico, sappiamo già che lascerete il nuovo copiatore che stavate cercando di far girare per sproteggere quel nuovo gioco che il vostro amico ha appena acquistato, originale, in negozio (vi abbiamo scoperto, eh?) e — afferrato il fido joystick — vi lancerete in questa nuova, pericolosa, missione.
Soltanto la vostra piccola astronave, che la gigantesca lumaca della Galassia di Aldebaran (queste creature bazzicano spesso indisturbate nell'orbita del pianeta) abbandonerà — 'spu-

tandola' letteralmente — al suo destino alle porte di Draconia, potrebbe superare gli sbarramenti difensivi del pianeta e raggiungere i sei Signori del Male che regnano su questo mondo di morte, controllando col potere delle loro menti le altrettante zone di cui è formato il pianeta.
Se riuscirete ad indebolire le difese di Draconia distruggendo tutti e sei i Signori, le Forze Imperiali potranno cancellare questo abominio cosmico dalla faccia dell'Universo.
Intanto la 'lumacona' vi aspetta a braccia... pardòn, a bocca aper-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ta per garantirvi una onorevole e convenientissima fuga.
All'inizio dovrete cavarvela utilizzando una semplice astronave da combattimento dotata di armamenti a corto raggio, ma dentro il vostro veloce vascello si nasconde l'ultima novità in fatto di tecnologia stellare: il convertitore di materia (qualcuno deve aver trafugato dei progetti di componenti dalla redazione, uhmm...).
Grazie a questo gioiello tecnologico avrete più di una chance: quando un'intera ondata di creature aliene verrà distrutta, il blocco di detriti cosmici generato dalla loro massa molecolare potrà essere ulteriormente bombardato dall'energia dei vostri cannoni al plasma, subendo progressive trasformazioni e dandovi la possibilità di aggiungere armi e munizioni al vostro velivolo oppure rifornire di preziosa energia i vostri scudi difensivi.
Quest'ultima infatti rappresenta il componente più prezioso, dato che il contatto con qualsiasi forma di vita draconiana ne abbassa il livello, rendendovi sempre più vulnerabili.
Le vostre possibilità di incrementare la potenza di fuoco e quella difensiva dell'astronave che vi hanno affidato consistono quindi nel distruggere il maggior numero di alieni possibile, ma soltanto con una precisa tattica offensiva sarà possibile fare in modo che nemmeno l'ultima creatura di un'ondata d'attacco sfugga al vostro fuoco — e possibilmente sia abbastanza lontana da permettervi di agire con successo sulla struttura molecolare del blocco di materia generatosi con la sua distruzione.
Per facilitarvi il compito il computer di bordo rappresenterà le trasformazioni del blocco di materia con delle immagini relative alle diverse armi/munizioni in cui esso verrà trasformato quando lo ingloberete passandovi sopra, le quali sono sette, e nell'ordine rappresentano: punti bonus, cannoni (breve portata ma grande potenza distruttiva) aggiuntivi o munizioni relative, laser (lunga portata ma minore potenza) aggiuntivi o relative munizioni, incremento di velocità per la vostra navicella in incrementi sempre maggiori fino ad un fattore per cui essa viene moltiplicata per sette, postazioni di fuoco periferiche (massimo due) che vi aiuteranno a farvi strada colpendo anche gli alieni che vi girano intorno circondandovi, scudo di energia e — ultimo e più difficile bonus — recupero totale di essa.
I mondi di Draconia, come abbiamo detto, sono sei: essi sono rappresentati con diversi scenari e popolati da diverse creature o 'cose' che cercheranno di fermarvi prima che raggiungiate l'Essere che le controlla coi suoi poteri mentali, una gigantesca e potente creatura che vi aspetta in fondo ad ogni livello, e che richiederà numerosi colpi per essere distrutta.
I livelli di difficoltà disponibili sono due: quello più alto raddoppia il vostro punteggio permettendovi un maggior record a fine partita.
Come in tutti i giochi della Psygnosis, il superamento di tutti i livelli conduce ad una epica scena finale che però non vi descriviamo e di cui non vi mostriamo alcuna foto, per non rovinarvi la sorpresa.

▼ *Riuscirà il fuoco dei vostri laser a colpire il suo cuore pulsante fino a farlo esplodere?*

AMIGA
Disco L.49.000

**E chi ha bisogno di aspettare R-Type? Ragazzi, questo è lo shoot'em up più 'mostruoso' mai apparso su un computer! Gli scenari e le creature che li popolano sono a dir poco stupendi: tanto per darvi un'idea della qualità grafica del gioco vi basti sapere che in questa versione per Amiga vengono utilizzati 64 colori in contemporanea (splendido effetto cromatico) e vengono sfruttate appieno le possibilità del blitter e dello scrolling hardware!!! Inutile dire che il risultato di un simile lavoro è un gioco da doppio 'Bòozah!', che anzi lascerete solo quando sarete arrivati — con le dita fumanti, il joystick fracassato e gli occhi arrossati e incavati — a distruggere l'ultimo Signore di Draconia. Sarebbe superfluo elencare le splendide mostruosità che incontrerete sul vostro cammino, ma qualcuna vogliamo svelarvela: teschi, mani, meduse, mascheroni di pietra, ondate di femori (!!!), ragni che si attaccano dappertutto, ed enormi mascheroni di pietra in bassorilievo. La fantasia di Tony Smith è davvero sfrenata! E il sonoro? — vi starete chiedendo. Colonna sonora ritmica e 'metallica' di ottimo livello e (squillo di tromba) parole digitalizzate quando prendete un bonus (che specificano il tipo di arma conquistata) e un atmosferico 'Danger! Danger!' quando vi state avvicinando alle Creature di fine livello: queste non perdiamo nemmeno tempo a descriverle, perché le foto parlano da sole (peccato però che non si noti la 'pulsazione' del cuore nella cassa toracica dello scheletrone...).
Hey, dove siete? Stavo parlando con voi! Accidenti, spero solo che quando saranno tornati dal negozio troveranno un attimo di tempo per continuare a leggere TGM.**

GLOBALE 99%

ALTRE VERSIONI

La versione per Atari ST dovrebbe già essere pronta quando leggerete questo annuncio (avrà probabilmente lo stesso prezzo), e speriamo di poterla recensire sul prossimo numero.

"La fantasia di Tony Smith è davvero sfrenata!"

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STARRAY

Epyx

La storia è più o meno questa (lo so, il redattore che ha preparato quella della versione Amiga era troppo scandalizzato dal 'clonaggio' di Defender per parlarvene):
Il vostro sogno è finalmente coronato! Dopo aver superato con successo la 'prova del fuoco' sul pianeta gelato Charon, vi viene affidata la prima missione: proteggere le cellule di energia in funzione sul pianeta Gorbaxa. Se riuscite a sopravvivere verrete poi inviati su altri pianeti in ulteriori missioni difensive.
Lo schema di gioco ricalca molto da vicino quello di Defender e Scramble, con alieni posti su un paesaggio a scrolling orizzontale bidirezionale ed un radar a lungo raggio in fondo allo schermo. Gli alieni colpiti possono trasformarsi in sfere sulle quali è presente una lettera: ogni lettera ha un significato preciso — maggiore velocità, maggiore potenza di fuoco, punti bonus, temporanea invulnerabilità, etc. — e raccogliendole la vostra astronave viene potenziata di conseguenza.
Nella trasposizione da Amiga ad Atari ST il gioco perde molta della sua atmosfera, soprattutto per un indebolimento delle qualità sonore. Scompaiono infatti molti suoni di fondo 'fantascientifici', così come vengono a mancare anche altri piccole ma importanti 'sfumature sonore' come la spinta dei razzi propulsori nell'accelerazione o l'urto dei proiettili nemici sullo scafo metallico dell'astronave. Anche l'animazione è piuttosto 'rallentata' rispetto alla versione Amiga, sebbene questo non influisca di molto sulla 'freneticità' del gioco, mentre la definizione grafica perde un po' di profondità nel paesaggio e conserva però intatto l'affascinante effetto parallattico. Ma se queste perdite di qualità sono state giustificate dalla realizzazione di un ottimo scrolling orizzontale (che fa quasi invidia a quello di Return To Genesis) sull'ST, allora ben vengano.

GLOBALE ST: 70%

1943

Capcom

Il seguito di *1942* della **Elite** arriva tramite la casa che si occupa ormai ufficialmente delle conversioni della Capcom. In questo gioco un piccolo P-38 Lightning viene mandato a combattere contro le terribili forze aeree e navali giapponesi, con lo scopo di distruggere la potente corazzata Yamato.

Una volta decollati da una portaerei americana, si incontrano immediatamente squadroni su squadroni di aerei nemici che piroettano e capriolano ondeggiando in ogni direzione. Distruggendo una particolare formazione di aeroplani nemici rivela una delle sei armi che è possibile raccogliere, fra le quali siluri, mitragliatrici a tre vie, cannoni a fuoco rapido ed aerei ausiliari che mimano ogni movimento del nostro P-38. Le armi raccolte hanno infinite munizioni, ma vengono immediatamente perse se il nostro aereo viene colpito.
Con tonnellate di contraerea e proiettili ovunque, lo scopo principale è di sopravvivere. Fortunatamente, il nostro caccia può essere colpito più volte prima di precipitare in una vite fiammeggiante. Tutti i danni ricevuti possono essere riparati in volo recuperando le icone POW. E' anche disponibile un numero limitato di bombe intelligenti, e se la situazione si fa troppo affollata il nostro aereo può fare dei giri della morte per evitare i colpi dei nemici.
Insieme ai caccia che schizzano da tutte le parti, dei grossi bombardieri entrano in gioco dal basso per attaccare il P-38, e sono necessari parecchi colpi per farli esplodere. Riuscire a passare indenni fra gli attacchi aerei porta il giocatore nella seconda metà del livello, dove aspetta il suo bersaglio primario (alternativamente una nave da guerra od un gigantesco bombardiere). Se non si dovesse riuscire a distruggere una sufficiente percentuale di questo enorme nemico significa tornare all'inizio del livello e riprovare. Il successo significa invece passare al livello successivo ed infine alla stessa Yamato.

▲ **Non sarà facile mettere il sale sulla coda a quel bombardiere**

La opzione per due giocatori e le diverse armi da raccogliere forniscono una certa varietà al gioco, ma il programma soffre di una notevole ripetitività e — per chi si è già cimentato col vecchio 1942 oppure frequenta spesso le sale giochi — facilità di gioco.
La grafica dell'ST non viene sfruttata al massimo: gli sprite sono piccoli ed i fondali 'strani' — tuttavia ci troviamo di fronte ad uno dei rari casi di scrolling 'senza problemi'. Il sonoro è un'offesa anche per la modesta potenza di questa macchina, ma tutto sommato resta alquanto funzionale. Tutto questo insieme di 'quasi' penalizza però notevolmente un gioco potenzialmente fantastico, ma gli appassionati che posseggono l'ST possono certamente aggiungere un nuovo pezzo alla loro collezione — si tratta pur sempre di un classico — nell'attesa che arrivi lo stupendo *Flying Shark*.

GLOBALE ST: 79%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN PURGATORIO E RITORNO

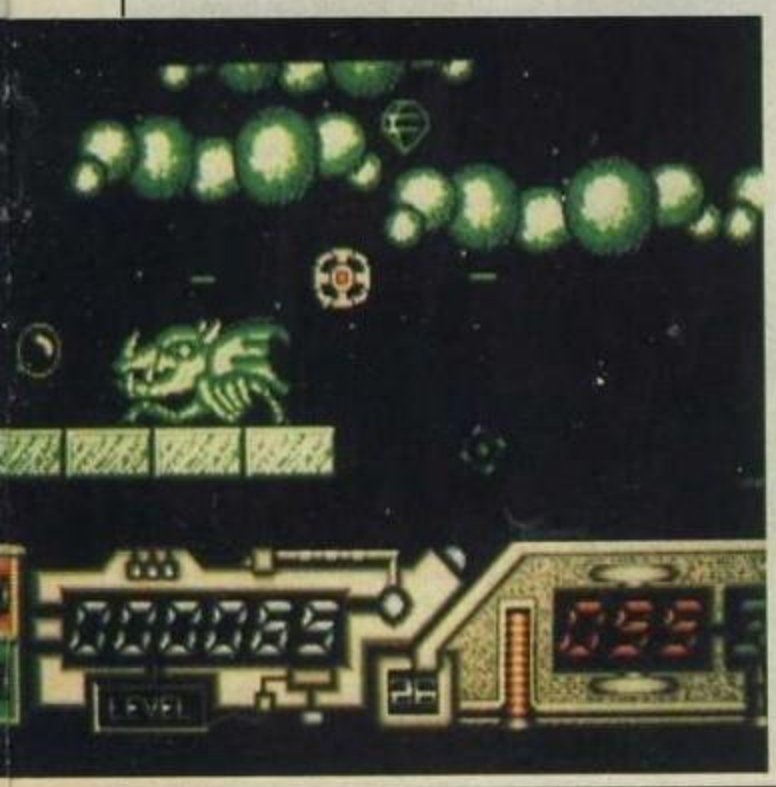
NETHERWORLD

Hewson - Per ST & Amiga - Disco L.29.000

Jukka Tapanimaki, il Finnico autore di *Octapolis*, prende spunto da *Boulderdash* per uno shoot'em up spaziale, e lo arricchisce con la musica di **Jorri Olkkonen**, un musicista che sa il fatto suo.
Il prodotto di questa collaborazione, *Netherworld,* è stato poi pubblicato dalla **Hewson** in una prima versione per 8-bit (85% su Zzap!) ed ora, finalmente, appare su Amiga e Atari ST.

Intrappolati in un mondo di eterno conflitto fra le Forze del Bene e quelle del Male, il pianeta del purgatorio, avete un'unica possibilità di salvezza: raccogliere in un tempo limite un certo numero di diamanti sparsi fra i meandri di questo posto orribile. Ma per farlo dovrete tenere a bada mostruosità di ogni tipo: demoni, bolle di acido, mine, generatori di alieni, anime tormentate.
I livelli di gioco sono 24, e per attraversarli avrete a disposizione una strana astronave a forma di ruota (ricorda un po' quella di Space Patrol) armata di laser quadridirezionali ad energia illimitata. Nei labirinti che formano i vari mondo potrete spostarvi in otto direzioni, sempre che riusciate a districarvi fra gli strani ostacoli che ne costituiscono le pareti.
A popolare questi labirinti ci sono orrendi demoni dalle cui bocche vengono sputate delle bolle che, quando colpite, possono generare dei simboli diversi, ognuno in grado di fornirvi punti o capacità extra: maggiore velocità, possibilità di spaccare le pareti di pietra, vite extra, etc.
Nella parte bassa dello schermo è presente un pannello di informazioni sul quale vengono indicati fattori di gioco come il numero di 'demon killer' o di 'spacca mattoni' disponibili, il punteggio, il livello attuale, il tempo a disposizione, il numero di vite ed il numero di diamanti ancora da raccogliere.
Avete tre vite a disposizione che vi vengono sottratte — una alla volta — quando il vostro scudo difensivo perde tutta la sua energia (dopo 12 colpi ricevuti).
Fra un livello e l'altro sono presenti schermi bonus in cui bisogna guidare uno scanner in modo da farlo urtare contro un muro cangiante entro un tempo limite.
Le due versioni differiscono soltanto per qualche qualità in più nel sonoro — elemento in cui l'Amiga vince per un piccolo distacco. Infatti la colonna sonora pressoché uguale (anche se sull'ST assume un 'suono' piuttosto cristallino), mentre vengono a mancare, sull'Atari, effetti sonori come quello metallico dell'urto contro le pareti di sfere, il sibilo dei laser o il rumore del warp. La definizione grafica e l'animazione, tuttavia, sono identiche, tranne che nel fondale: nella versione Amiga è presente un fondo formato da strisce di colore sfumato, mentre sull'ST — probabilmente per evitare problemi di scrolling — questo viene sostituito dall'oscurità dello spazio trapuntata di stelle luccicanti. Netherworld, tutto sommato, è uno di quei giochi che non avrebbe molto da guadagnare in qualità dallo sfruttamento delle caratteristiche di macchine a 16-bit: la sua grandezza sta nello schema di gioco e nella sua complessità, non negli effetti speciali o nella rapidità dell'azione. Resta inteso che si tratta di un gioco molto più strategico che d'azione pura, per cui se volete blastare e basta, rivolgete pure il vostro pulsante di fire su giochi come Zynaps o Menace.

ATARI ST:
GLOBALE 70%
AMIGA:
GLOBALE 77%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MANIAX

Anco/Kingsoft

Nella storia dei videogame, ci sono stati (e continuano ad apparire) giochi che, sotto un concetto semplicistico, celano un fascino irresistibile e finiscono per diventare famosi: è il caso di *Breackout*, *Defender*, *Tetris*, *Xor*, e certamente anche *Qix*. Chi non ha mai visto o giocato a *Qix*, nel bar o sul proprio computer, magari in una delle tante versioni apparse sui personal? Ma riportare su un computer a 16-bit un concetto così basilare sarebbe troppo semplice: ecco che si è passati ad arricchirlo con un 'motivatore' in più, i fondali nascosti.
Già apparsi nel famoso *Power Stix* sotto forma di immagini artistiche di un famoso disegnatore, in *Maniax* assumono la forma di 'immagini da cartolina', e danno una giustificazione in più all'azione di gioco. Vediamo come.

Maniax è uno strano super eroe: va in giro travestito da diamante, ed accetta i compiti più strani pur di mettersi in mostra: quando ha saputo che un mostro — un'orribile incrocio fra un drago ed un serpente — ha imprigionato in una coltre di nebbia fittissima le maggiori capitali del mondo, non ha avuto esitazioni. "Questo è un lavoro per Maniax" — e via, più veloce della luce (o quasi)!
Sotto forma di diamante sorvola quindi la città, lasciandosi dietro una scia luminosa che taglia letteralmente la coltre di nebbia, e quando riesce a chiudere un'area del quadro di gioco in un forma regolare questa viene liberata dalla nebbia, rivelando parte della città.
Come sapete, al mondo c'è tanta gente che, oltre a non aver voglia di lavorare, disturba anche il lavoro degli altri: è il caso del drago/serpente e dei suoi scagnozzi, che daranno quanto più fastidio possibile al povero Maniax nella sua missione.
Queste fastidiose creature ostacoleranno il vostro lavoro in modi diversi: inseguendovi lungo la scia che state formando, aspettandovi sul bordo dello schermo, svolazzando attraverso l'area di gioco. Qualsiasi contatto con essi risulta fatale, e di vite a disposizione ne avete solo tre.
Non mancano neanche i bonus e le trappole, con diverse funzioni, e sono essenzialmente due: i cuori e i triangoli colorati. A seconda del loro colore, se riuscite a passarvi attraverso, i cuori vi daranno diversi vantaggi: completamento istantaneo del quadro attuale, punti bonus, possibilità di sparare tre colpi contro le creature più piccole, bombe a tempo che ripuliscono i dintorni, vite in più, ecc.
Per quanto riguarda i triangoli è meglio starne alla larga: il minimo che possono farvi è togliervi punti o mandarvi a dormire, il massimo è uccidervi.
Il gioco si presenta nitidamente disegnato, con una buona animazione. La grafica è in definitiva molto semplicistica, riscattata però dai fondali che raffigurano le varie capitali del mondo (anche se questi ultimi non sono proprio lo 'stato dell'arte' in fatto di pittura digitale. La colonna sonora iniziale è stata realizzata con un brano muiscale campionato, ma nonostante ciò sull'Amiga riesce ad avere una qualità migliore rispetto alla versione ST; digitalizzate sono anche le uniche due frasi pronunciate durante il gioco: "Get ready, player one/two!" e "Game Over", ed anche qui risulta migliore la qualità sonora dell'Amiga. Ci sono anche dei brevi jingle che accompagnano la (brevissima) visualizzazione degli screen 'ripuliti'.
Ciò che invece non cambia molto da una versione all'altra è l'animazione e la rappresentazione degli avversari.
In deifinitiva un gioco piuttosto datato, ma che — visto il prezzo da budget — potrebbe costituire uno di quei giochi da prendere ogni tanto per rilassarsi fra una 'blastata' e l'altra. A meno che non possediate già Power Stix, e allora il confronto non reggerebbe.

AMIGA (L.25.000)
GLOBALE: 67%

ST (L.29.000)
GLOBALE: 62%

▼ *Poteva mancare l'immagine della più bella capitale del mondo? (Falso patriottismo...)*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZYNAPS

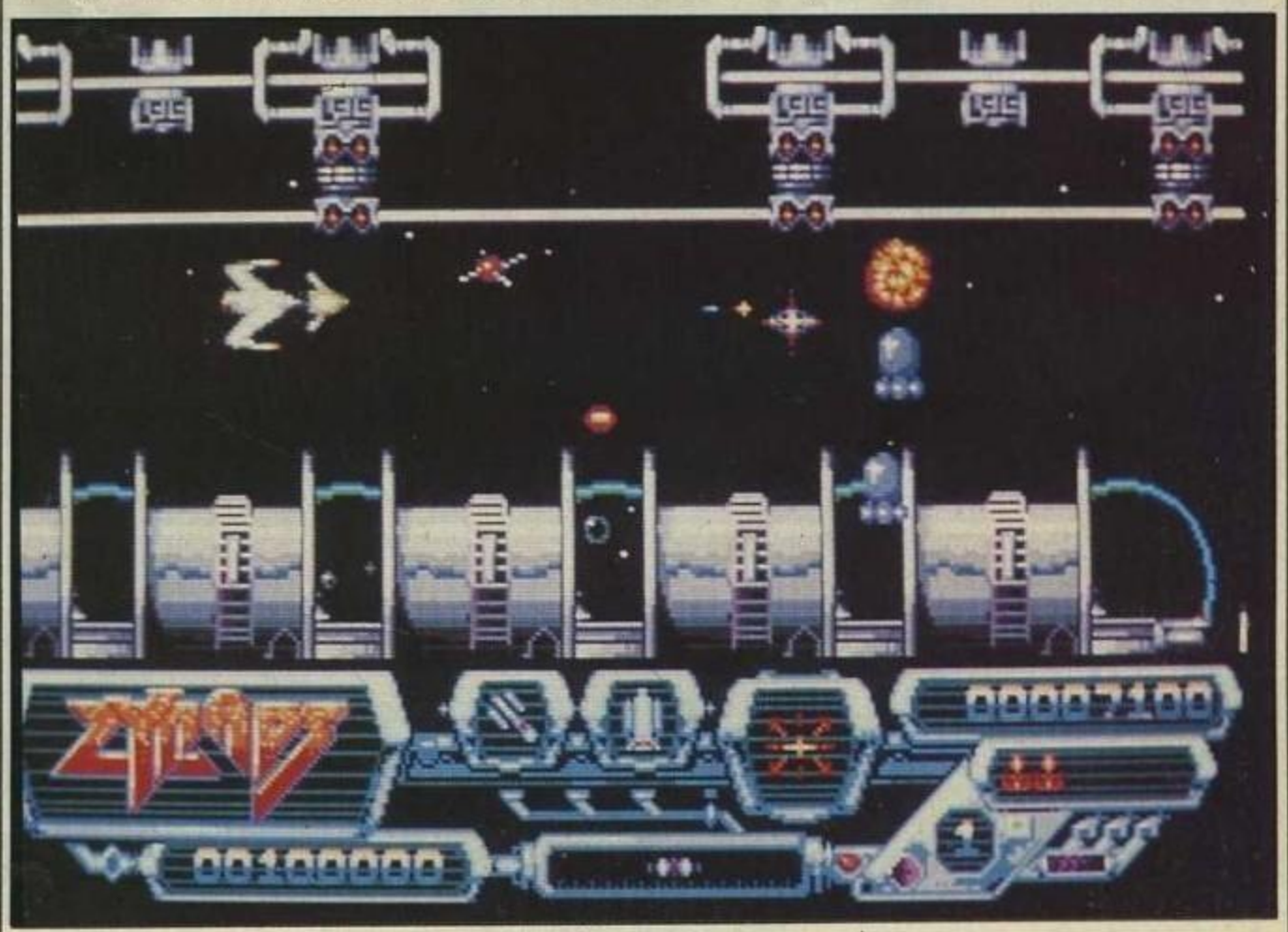
Hewson - Amiga disco L.39.000

Anche questa, come *Exolon* e *Cybernoid* (recensiti in questo numero) è una vecchia conoscenza: apparso nello stesso periodo del primo, si guadagnò, a differenza dello sfortunato collega, un bollino da 'Sizzler' su Zzap!64 col punteggio di 90% nel globale.
Eccolo riapparire in versione Amiga, convertito dalla **Microswitch Software** e con la partecipazione di **Giulio Zicchi** nel sonoro.
A suo tempo i 'cloni' di *Nemesis* erano già 'perdonati' con un certo sforzo, ma oggi?

Lo scenario non è dei più originali: un intero sistema planetario infestato da alieni e fasce di meteoriti, e voi, a bordo del vostro fidato caccia Scorpion, a vedervela da solo contro questa lurida marmaglia cosmica.
A dire il vero di Scorpion ne avete a disposizione tre, ma con quello che vi aspetta là fuori, nelle fredde profondità siderali, non ne basterebbero tremila: avete infatti appena scoperto la presenza di una segreta postazione aliena, ed la vostra missione finale consiste nel raggiungere il cuore di tale base e trasformare il tutto in detriti cosmici.
L'azione si svolge — in perfetto stile Nemesis/Salamander (e derivati, Io, Katakis, Armalyte, ecc. ecc.) con uno scrolling orizzontale verso destra lungo una serie di 24 livelli (nella versione a 8-bit erano 12) formati da strutture di varia natura (sia organiche che vegetali o anche metalliche) e popolati da alieni a dir poco feroci il cui contatto provoca la perdita di una vita.
Questi ultimi hanno anche la cattiva abitudine di lanciarvi contro delle schifosissime mine piene di aculei e delle sfere esplosive, e se proprio pensate di cavarvela con loro non dimenticate che lungo la strada ci sarà da evitare il suolo ed il soffitto del percorso (che a volte si avvicinano in modo da lasciarvi giusto lo spazio per passarci, al millimetro, se nello stesso tempo non ci sono quattro alieni in formazione che stanno facendo la stessa cosa ma in senso opposto al vostro!), dei missili che decidono di decollare proprio mentre li sorvolate ed una serie di regioni meteoriche indistruttibili.
Le fasce di meteoriti sono moooolto lunghe, e nei livelli più avanzati dovete, oltre che scansare questi ciottoloni dal movimento vario e imprevedibile, pensare anche agli attacchi alieni!
Certo, come in tutti gli shoot'em up a scrolling orizzontale c'è la possibilità di potenziare il vostro vascello con armi aggiuntive e munizioni, ma il sistema adottato in questo gioco è abbastanza bizzarro: ogni volta che distruggete un'intera ondata di alieni oppure un missile a decollo verticale, questi vengono sostituiti da un oggetto luminescente che, se raccolto, va ad incrementare il carburante del sistema principale a bordo dello Scorpion. Quando avrete raccolto abbastanza carburante, in un punto del pannello di informazioni presenta nella parte bassa dello schermo, l'Indicatore di Attivazione dell'Armamento, un simbolo comincerà a lampeggiare: a seconda del simbolo, tenendo premuto il pulsante di fire per un po' di tempo, la parte bassa dello schermo cambierà colore e verrà attivata una nuova arma nel momento stesso in cui raccoglierete un nuovo 'globo' luminescente lasciato dagli alieni distrutti. In questo modo è possibile aumentare la velocità dell'astronave, potenziare il laser che avete a bordo oppure raccogliere munizioni ed armi come bombe al plasma, missili a corto raggio e missili a ricerca automatica.
Molte di queste armi aggiuntive sono indispensabili alla fine di ogni livello, dove troverete ad aspettarvi una serie di formazioni aliene sempre più pericolose: all'inizio una singola astronave un po' più grande del vostro Scorpion, poi una coppia di piccole astronavi velocissime, poi...
Zynaps è per i veri duri del joystick, per gli smanettoni dal polso d'acciaio... e dal fegato di granito! Non so voi, ma io dopo aver superato ben tre luuunghe ondate di asteroidi e aver combattuto con un centinaio di astronavi nemiche, a vedermi poi risbattere all'inizio del livello solo per essermi distratto un attimo e aver sfiorato (giuro! non l'ho fatto apposta!) il soffitto... beh, dopo tutto erano solo cinque ore che giocavo a Zynaps!
Non aspettatevi grafica da sballo (per quello c'è Menace): le capacità dell'Amiga sono state appena sfiorate, e se non fosse per la risoluzione grafica ed il pannello 'ritoccato' sembrerebbe quasi la versione per C64. Ci sono degli ottimi effetti sonori ed una splendida musica di presentazione, ma il vero corpo del gioco resta esclusivamente la sua 'durezza'.
Zynaps è uno shoot'em up a scrolling orizzontale, tutto qui, e l'unica novità rilevante sono le fasce di asteroidi, per giunta neanche tanto originali come idea.
Non che sia proprio da buttare, soltanto è consigliabile a due categorie di persone: a quelli che vogliono un gioco sul quale bestemmiare e perdere delle ore nel tentativo di proseguire livello dopo livello, e a quelli che non hanno mai avuto un gioco su questo stile. Gli altri faranno bene a provarlo almeno una volta, prima di acquistarlo — 39.000 lire sono una bella sommetta.

AMIGA GLOBALE: 61%

▼ *Attento a quella mina, fratello, o torneral all'inizio del livello (scusate la rima cretina...)*



http://www.oldgamesitalia.net/

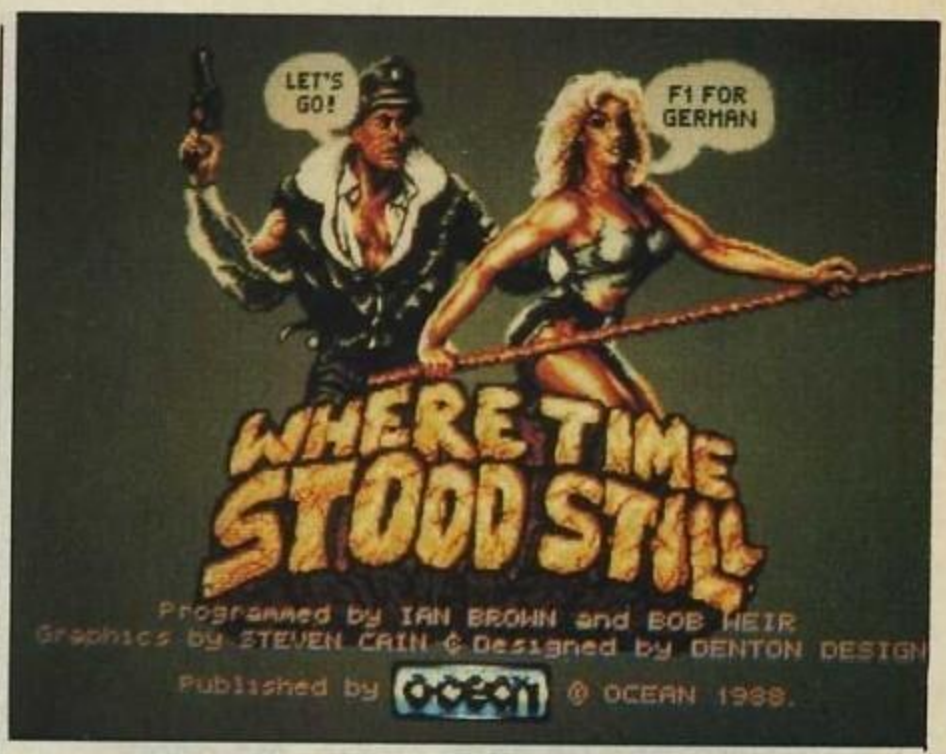
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WHERE TIME STOOD STILL

Ocean

Sembra che il tempo non si fermi mai per la **Denton Designs** - si tratta infatti di uno dei gruppi di programmatori più innovativi e di successo nella storia dello Spectrum e del Commodore 64. dopo averci meravigliato con i loro *Shadowfire* e *Frankie Goes To Hollywood*, eccoli finalmente uscire con il cinematografico ed attesissimo *Where Time Stood Still*.

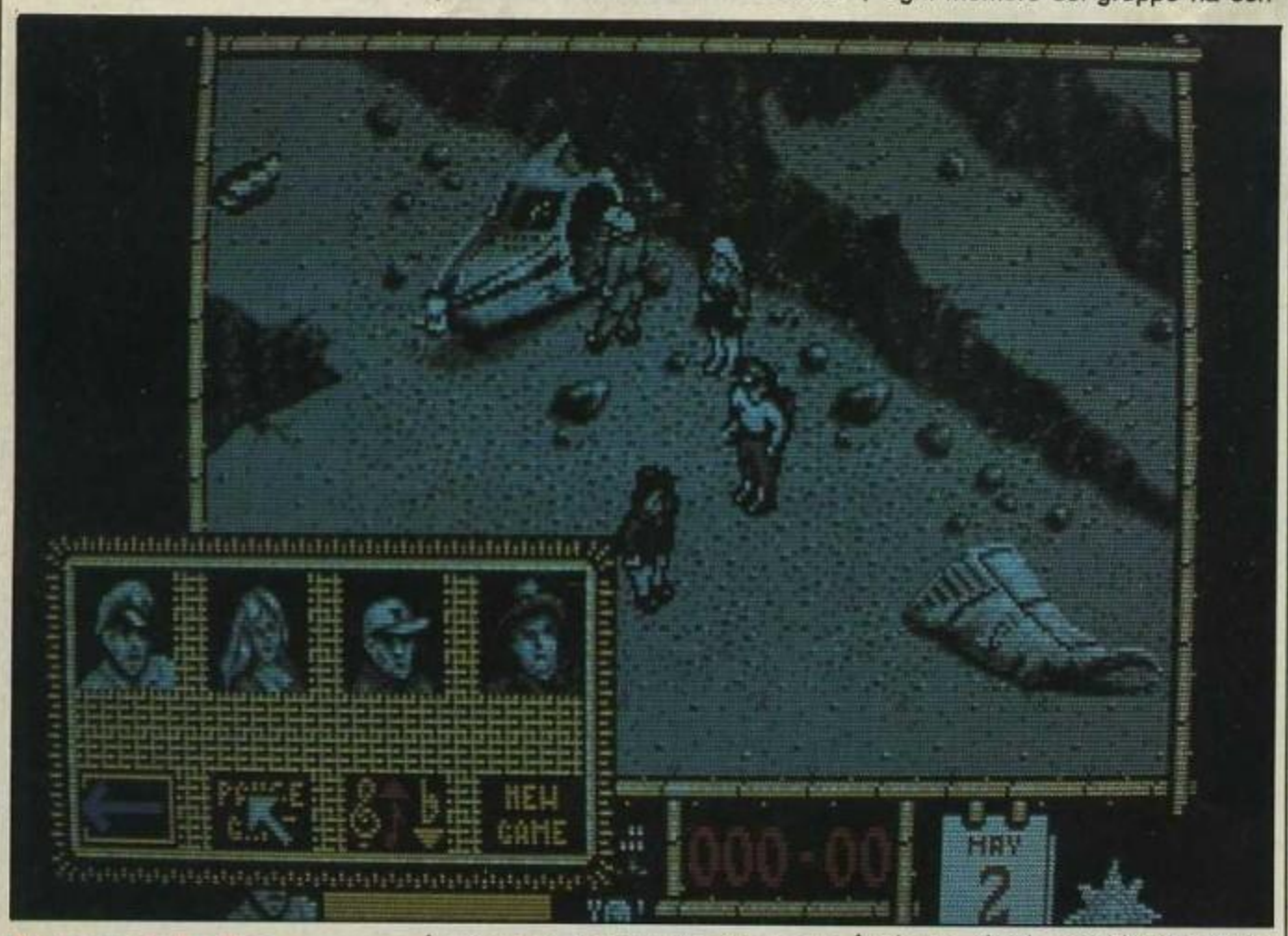


▲ **Lo screen di caricamento, un'immagine molto 'cinematografica'**

L'avventura comincia con un incidente aereo su di un remoto altipiano dell'Himalaya a centinaia di chilometri battuti dal vento dalla vostra rotta prevista. Lo scontro distrugge l'aereo - ma lascia miracolosamente illesi sia i passeggeri che il pilota. Mentre i passeggeri storditi vagano intorno alla carcassa dell'aereo, il pilota, Jarret, prende il comando. I suoi compagni di sventura non sembrano avere esattamente la stoffa degli avventurieri: Clive è tanto ricco quanto obeso, mentre sua figlia ed il suo fidanzato Dirk sembrano anch'essi abituati alla vita facile. Jarret si rende conto che riuscire a riportare a casa sani e salvi questi passeggeri significherà vivere di rendita sull'inevitabile premio.

tendenzialmente monocromatico ma ha numerose caratteristiche - un ponte, un villaggio indigeno e delle cascate, per esempio - definiti con tanto dettaglio che il colore sarebbe stato solo una distrazione. Alla base dello schermo è indicata la forza del gruppo, mentre la resistenza e le munizioni sono indicate sotto forma di barre colorate. Ogni personaggio ha il suo inventario separato, selezionabile dal menu del gruppo, e gli si può ordinare di raccogliere vari oggetti semplicemente passandogli sopra. Se un personaggio dovesse "usare" il cibo o le bevande portate, tutti i membri della spedizione ne trarranno beneficio. Allo stesso modo il numero di punti fatti in una partita dipende da quanti personaggi sono rimasti con voi.
Normalmente avete il controllo voi non fate niente essi cominceranno a vagare per i fatti loro.
Se Jarret dovesse morire, vi viene data la possibilità di di scegliere il suo sostituto fra i rimanenti personaggi. I pericoli ai quali bisogna fare attenzione comprendono pterodattili che si abbattono sui componenti del gruppo trascinandoli via, un mostro della palude e frane di roccie. La maggior parte dei pericoli viene annunciata da una breve ed inquietante musichetta, che vi da almeno una vaga idea di quel che sta per capitarvi. Per fortuna ogni membro del gruppo ha con

salvare il gioco può significare un troppo ripetitivo rintracciare i vostri passi, ma premendo il FIRE potete far correre i personaggi molto più veloci del normale - anche se a costo di un maggiore dispendio di energie. E con così tante cose da scoprire, da templi misteriosi a nativi pigmei, questo gioco è proprio un o di quelli che non lascerete tanto presto.



L'uso del cibo

Presentato in prospettiva isometrica a scorrimento multidirezionale, Where Time Stood Still è completo di Jarret tramite joystick, ma bisogna stare attenti a non farlo andare troppo veloce altrimenti gli altri potrebbero rimanere indietro. In alternativa se sé una pistola, ma bisogna stare attenti a non agire troppo d'impulso e ricordarsi che le munizioni non sono illimitate.
La mancanza della possibilità di

ATARI ST
Disco L.39.000

A primo acchito la strana grafica di questo gioco potrebbe scandalizzare coloro che si aspettavano un arcade adventure coloratissimo 'alla Pandora': non meravigliatevi più di tanto, perché presto scoprirete che la monocromia ed il disegno alquanto originale dona al tutto un'atmosfera fantastica. Giocando a WTSS, infatti, si ha proprio l'impressione di girare uno di quei film 'alla Indiana Jones' però in bianco e nero, e i personaggi 'anni '50' sono la classica ciliegina sulla torta. Il sonoro è del tutto funzionale, e dopo qualche minuto la colonna sonora comincia a diventare abbastanza fastidiosa, ma per fortuna può essere esclusa. Per gli appassionati del genere WTSS rappresenta un vero gioiellino di programma, che vi assicurerà giorni e giorni (mesi?) di divertimento e di sano 'logorio cerebrale' — riuscire a sopravvivere ad un ambiente ostile coi pochi mezzi a disposizione è già un'impresa, figuriamoci guidare un gruppetto di sopravvissuti ognuno dotato di un diverso temperamento e di esigenze diverse! Buona fortuna, Jarret!

GLOBALE 76%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EXOLON

Hewson - Atari ST disco L.29.000

Quelli della **Hewson** si saranno detti: "Abbiamo la tecnologia adatta (il 68000): lo possiamo ricostruire! Sarà più colorato, più veloce..."
Apparso nel Settembre del 1987 su Zzap! inglese con un voto globale del 64%, *Exolon*, il primo videogame di **Raffaele Cecco**, si ripropone ora in formato 16-bit in una prima versione per Atari ST ad opera di **J. Bysh**, grafica di **Gary P. Felix** e sonoro di **J. Dave Rogers**. Lo schema ricorda molto da vicino *Green Beret* o, per andare più sul recente, *Northstar* e *Venom Strikes Back*.
Riuscirà a riscattarsi in questa nuova versione?

Nella vostra carriera di esploratori, avete incontrato più di una situazione pericolosa, e sapete come vanno le cose quando ci si trova in un territorio sconosciuto disseminato di macchinari e apparecchiature di natura aliena: mentre state camminando tranquilli ecco che dall'orizzonte sbuca un'intera formazione di alieni volanti, oppure dal terreno sbucano postazioni di fuoco pronte a ridurvi in briciole senza nemmeno fare domande (avete mai visto un cannone fare domande?).

col sistema del 'flick screen' (schermi a scomparsa): lungo il cammino si incontrano alieni svolazzanti — per i quali basta un colpo ben piazzato di blaster — e massicce postazioni di difesa, contro le quali è necessario attivare lo zaino/lanciagranate. Le granate possono servire anche per aprirsi un varco fra le rocce o per abbattere delle enormi porte blindate che sbarrano il cammino. Alcuni schermi possono essere 'a due piani', e per spostarsi da un piano all'altro si utilizzano delle 'cabine di teletrasporto'.

▼ *Faccio prima fuori il cannone o quella specie di alieno?*

Questa missione, poi, ha tutta l'aria di una fregatura: vi hanno ficcato in una pesante tuta di piombo, con un blaster da 100 colpi ed uno zaino/bazooka con 10 granate 'quasi-intelligenti', abbandonandovi poi sulla superficie di un pianeta che non promette niente di buono con un solo obiettivo, andare avanti e distruggere tutto quello che incontrate.
Il gioco si svolge in scrolling orizzontale da sinistra verso destra, passando alla scena successiva

Sul terreno potete trovare altre munizioni, mentre in punti chiave del percorso vi aspettano armi aggiuntive (un doppio blaster) ed un'armatura 'esoscheletro' che può proteggervi contro l'attacco degli alieni ma non contro il fuoco dei macchinari.
Gli schermi da superare sono 125 con un bonus al completamento di ogni livello (25 schermi), e non si può tornare indietro.
All'inizio avete a disposizione nove vite, ma ad ogni fine livello — se ne aveste di meno — ve ne sarà regalata una.

La grafica di Exolon è splendida — lo era persino nella versione Spectrum — e l'azione è accompagnata da una buona musica ed efficaci effetti sonori. Man mano che si procede nel gioco apprezzando gli scenari e l'animazione nelle scene distruttive delle granate che spappolano le postazioni difensive, ci si rende però conto di alcune cose.
Primo, non c'è un'eccessiva varietà fra un livello e l'altro: gli alieni cambiano forma, ed i macchinari sparano proiettili diversi, così come dal suolo appaiono giganteschi pistoni e mine, ma la zuppa, come si suol dire, è sempre la stessa. A complicare le cose ci si mette la relativa lentezza con la quale il personaggio procede, lo scomodo sistema del 'flick screen' e il 'non proprio perfetto' rilevamento di collisione. Se poi si aggiunge la mancanza di uno 'spessore' di gioco e la struttura 'a percorso obbligatorio', Exolon è proprio inguaiato.
Non mi sento di consigliarlo a tutti, anzi, se qualcuno di voi ha già visto Obliterator farà meglio a non toccare questo gioco, e se invece non avete ci mai giocato compratevi quello: perlomeno potrete decidere voi dove andare ed avrete una vera missione da compiere (a parte tutto il resto...) e — cosa più importante per chi ha predisposizione all'ulcera o all'infarto — la possibilità di salvare la posizione di gioco.
Ma se proprio siete fra i masochisti forti di cuore, oppure fra i nostalgici che avevano già raggiunto gli ultimi livelli del gioco sul vecchio computer a 8-bit, beh, fate come volete, io vi avevo avvertito...

GLOBALE ST: 51%

http://www.oldgamesitalia.net/

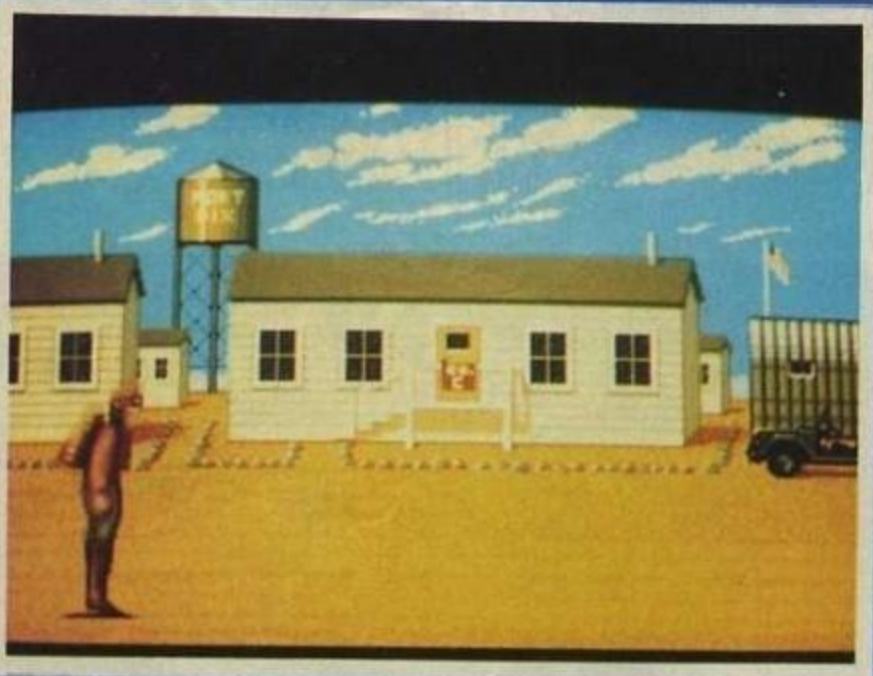
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROCKET RANGER

Cinemaware/Mirrorsoft

Era il lontano 1949, quando i vecchi telefilm del Sabato mattina furono influenzati da una nuova corrente: la saga degli uomini-razzo, eroi dotati di uno zaino a propellente pronti a sfidare ogni tipo di minaccia per salvare la Terra. *King Of The Rocketmen*, *Radar Men from the Moon* e *Zombies of the Stratosphere* furono le serie trasmesse a quell'epoca dalla **Columbia** e dalla **Republic Pictures**, riscuotendo il maggiore successo nel 1952, e fu il personaggio principale della seconda a rivivere ancora una volta, l'ultima, un anno dopo, in una nuova serie intitolata *Commando Cody, Sky Marshal of the Universe*. E' a questo personaggio, ma anche ad eroi come **Flash Gordon** e **Buck Rogers**, che *Rocket Ranger* è dedicato.

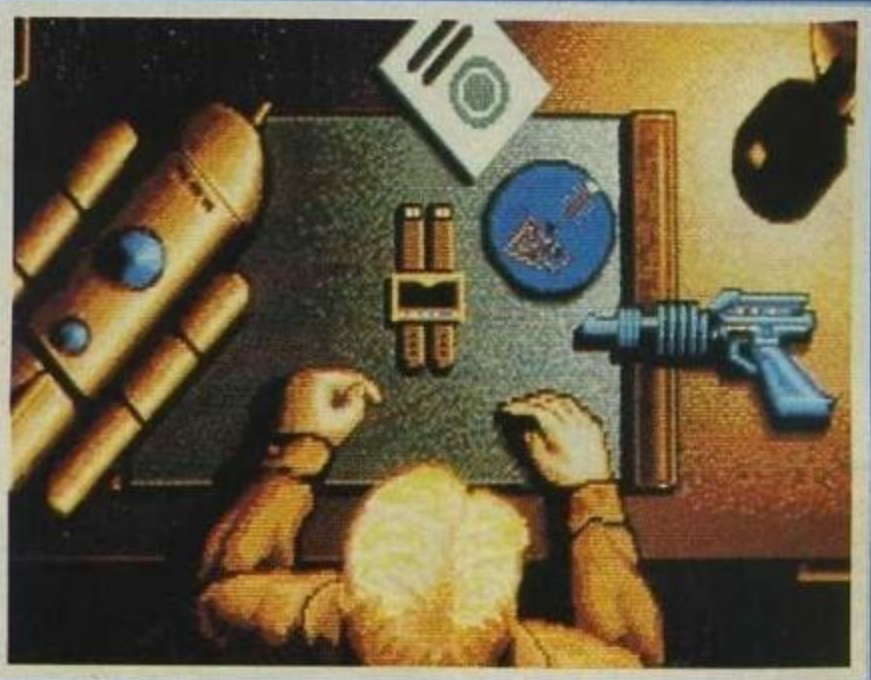


▲ *Tom 'Rocket Ranger' Cody si prepara al decollo...*

Oltre 18 mesi di lavoro, più di un Megabyte di dati per il suono ed un Mega tondo tondo per la grafica: per riuscire a far funzionare questo mastodontico pezzo di software sull'Amiga 500 i programmatori della Cinemaware avranno sicuramente sudato le proverbiali sette camicie, considerando anche che il tutto si riduce, per fortuna, a quattro sole sostituzioni del disco per chi non possiede un secondo drive.
Ma Rocket Ranger è soltanto un caleidoscopio di immagini mozzafiato accompagnate da musiche eccezionalmente curate?
Nell'aprire la confezione vi trovate davanti al manuale, ad una 'guida rapida di riferimento' ed uno strano dispositivo circolare di cui scopriremo presto la natura e la funzione.
Leggendo il manuale è facile entrare nella parte, e cominciare a vivere l'atmosfera cinematografica del gioco...
Siamo nel 1940, e voi siete Tom Cody, un tecnico americano di servizio alla base militare di Fort Dix e, come vostra abitudine, state lavorando ad un'ora molto tarda quando all'improvviso sul vostro tavolo si materializzano quattro strani oggetti ed un messaggio.
Leggendo il messaggio scoprite che tali oggetti — uno zaino a razzo, una pistola al radium, un monitor/trasmettitore da polso ed una ruota decodificatrice (quella che trovate nella confezione) — sono stati inviati, utilizzando una macchina del tempo appena costruita, da un gruppo di scienziati

▲ *Cosa nasconde quella piramide messicana? Una base nazista!*

prigionieri — nel 2040 — dei nazisti.
Proseguendo nella lettura venite così a conoscenza di un'orribile verità: in quell'epoca futura il mondo è dominato dai nazisti, che hanno vinto la guerra (in corso nel vostro tempo) servendosi di un'arma decisiva: le micidiali bombe al lunarium.
Il lunarium è un minerale presente solo sul nostro satellite (da cui prende il nome), ed ha grandi proprietà energetiche. Per poterlo estrarre, tuttavia, c'è bisogno di manodopera femminile, dato che gli effetti delle sue radiazioni sono letali solo per gli esseri umani di sesso maschile: a tale scopo i nazisti adoperano delle donne a cui è stato praticato un lavaggio del cervello, ridotte ad uno stato di zombie.
Gli scienziati del futuro hanno scelto voi per evitare la vittoria dei nazisti, offrendovi i mezzi per



▲ *Un dono dal futuro: la missione di Rocket Ranger inizia...*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un messaggio d'aiuto mandato col visore /trasmettitore da polso

combatterli ed indebolire la loro forza militare: nella vostra epoca — continua il messaggio — i nazisti hanno già scoperto il lunarium, e la base mineraria sulla luna è già operativa. L'unica possibilità di fermarli consiste nel riuscire a recuperare i pezzi di un razzo sparsi per il mondo nelle basi segrete dei tedeschi, metterle assieme e volare fino alla luna per distruggere la base mineraria.
Ma le cose non sono così semplici. Prima di tutto avete appena scoperto che i nazisti stanno per rapire un famoso scienziato americano, Otto Barnstorff, insieme a sua figlia per costringerlo ad aiutarli nel loro folle progetto di dominio.
Se i nazisti riescono nel loro intento, presto centinaia di enormi dirigibili tipo Zeppelin sorvoleranno il mondo armati di bombe al lunarium, tenendosi ad un'altitudine che nessuna aeroplano del vostro tempo è in grado di raggiungere.
Il destino del mondo è quindi nelle vostre mani: cosa fare?
All'inizio del gioco avrete a disposizione una 'stanza strategica' dove potrete tenere sotto controllo una serie di agenti sparsi per le varie nazioni del mondo col compito di scoprire le basi segrete dei nazisti — fabbriche di bombe, depositi di lunarium o basi missilistiche dove potete trovare i componenti utili alla costruzione del vostro razzo.
Gli agenti possono essere guidati in vari modi, ma è necessaria una certa strategia per evitare che essi vengano scoperti ed uccisi dal nemico. Una volta individuato un obiettivo importante siete pronti per volare fin là e combattere: a tale scopo dovrete rifornire il vostro zaino/razzo ed immettere nella sua camera di propulsione tante unità di lunarium quante ne occorrono per raggiungere la località in cui volete dirigervi. Ecco svelato lo scopo della 'ruota di decodificazione', un'interessante accessorio che dovrebbe ridurre anche i casi di pirateria del gioco: facendo ruotare i due dischi di cartone sovrapposti saprete quante unità di lunarium utilizzare per arrivare a destinazione. Tra l'altro tale carburante può essere recuperato sia dagli agenti in missione (in piccole quantità) sia da voi stessi in attacchi contro le basi naziste in cui esso è segretamente conservato.
Il decollo si svolge con l'eroe che prende la rincorsa attraverso un cortile di Fort Dix, fino a provocare l'accensione del razzo e — se siete riusciti a raggiungere la velocità giusta — partire verso le nubi sorvolando le nazioni del mondo.
A seconda delle missioni intraprese si susseguono varie scene di combattimento: corpo a corpo, con tanto di cazzotti e lamenti campionati; alla Space Harrier, contro flotte di aeroplani nemici o contro il dirigibile che trasporta lo scienziato e sua figlia; alla 'Rambo' contro basi naziste nascoste in varie parti del mondo e protette da tiratori scelti.
Sebbene lo scopo del gioco sia principalmente quello di riuscire a costruire il razzo e volare verso la luna dove — dopo aver combattuto strenuamente con le 'donne zombie' ed averle sterminate prima che le radiazioni del lunarium vi uccidano — potrete distruggere la base mineraria, durante ogni partita (che in genere dura meno di un'ora, motivo per cui non è stata prevista un'opzione di SAVE/LOAD della posizione di gioco) dovrete anche cercare di abbassare la potenza dei nazisti (nazieficienty) che inizia con un livello dell'80% e — nel caso il Professor Barnstorff venga rapito — può raggiungere il 100%, con la conseguente vittoria da parte loro e il tragico GAME OVER.
Ma per perdere una partita non è necessario rischiare la pelle: basta soffermarsi un po' troppo a Fort Dix per venire accusati di codardia e condannati; anche in questo caso i nazisti vinceranno la guerra conquistando il mondo, e sul portone della Casa Bianca scenderà il drappo rosso con la croce uncinata.

▼ *Ed ecco la sezione strategica: l'invio degli agenti segreti*

▼ *Una delle epiche sequenze di combattimento alla* Space Harrier

AMIGA

Avete presente Defender Of The Crown **o** Sinbad**? Beh, scordateveli, perché QUESTO è molto meglio! Giuro, non avevo mai visto tante situazioni e tanto divertimento compattati in soli due dischi: soltanto la presentazione iniziale (distinguerla dall'inizio di un film è davvero difficile) avrebbe dovuto occupare un intero dischetto.**
Rocket Ranger **è un gioco che all'incredibile presentazione grafica e sonora aggiunge una profondità di gioco finora mai raggiunta dai giochi più famosi della Cinemaware. Le scene d'azione sono poi così belle da distrarvi e farvi perdere numerose partite, e la parte strategica richiede una vera pianificazione delle mosse, proprio come un wargame. I sottogiochi che abbiamo visto sono soltanto una parte (per giocare a fondo** Rocket Ranger **occorre più che un paio di settimane!), e già meritano il massimo dei voti, ma siamo sicuri che dentro questo capolavoro di software si nascondono ancora tante situazioni da poterci scrivere un libro. Non manca nemmeno il classico humour che ha sempre contraddistinto questi prodotti, come gli errori nel decollo oppure quando si sfiora il piccione che svolazzava tranquillo fra le nubi facendogli schizzare via un ciuffo di piume. Le sequenze sono davvero epiche, e le musiche reggono il confronto senza problemi. L'unico neo potrebbe essere rappresentato dal fatto di dover sostituire i dischetti durante il gioco se non si possiede un secondo drive, quindi se siete di quelli che hanno solo il drive interno fareste bene a fare un 'giro di prova' prima di decidere. Tuttavia il problema del 'disk swapping' è decisamente ridotto rispetto a quello che poteva essere in** The Three Stooges**, per cui non c'è di che spaventarsi. Potremmo stare qui a parlarvi per ore di questo gioco, ragazzi, ma basterà una sola parola per esprimere tutto quello che esso vale: COMPRATELO!!!**

GLOBALE: 99%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

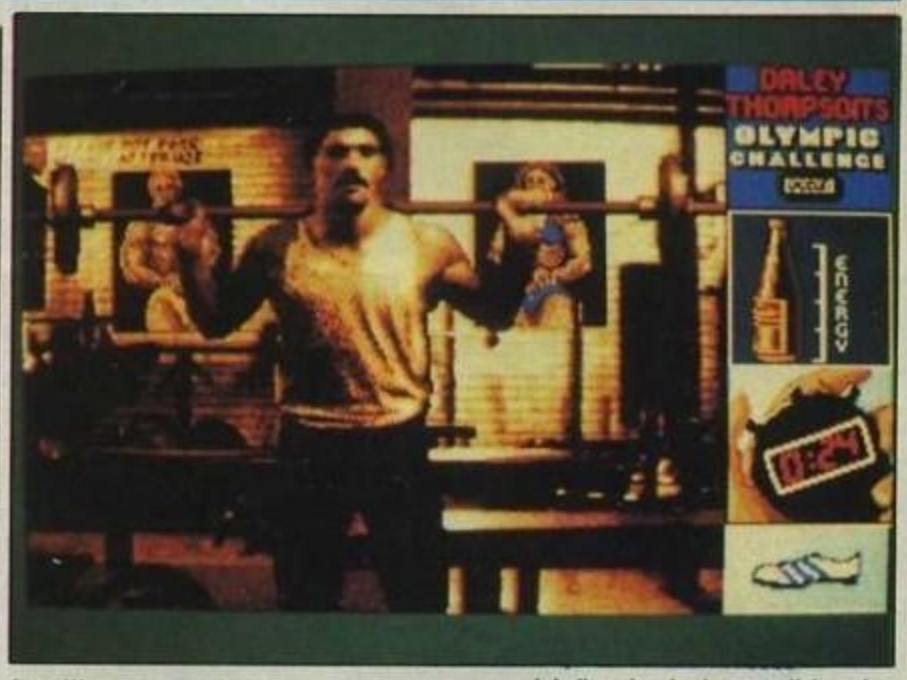
http://www.oldgamesitalia.net/

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Ocean

"Nato A Notting Hill, West London, il 30 Luglio 1958.
Altezza: 1,88m. Peso: 88Kg.
Sposato, ha una figlia.
... secondo soltanto all'Americano Bob Mathias (1948/52) nell'aver detenuto il titolo olimpionico nel Decathlon."

La scheda tecnica di **Daley Thompson** inizia più o meno così, prima di elencare tutti i record che questo bravissimo atleta di colore ha raggiunto nella sua carriera di campione olimpionico del Decathlon, prima di diventare il protagonista di questo nuovo gioco della Ocean.



La scheda è solo una delle cose che trovate sul gigantesco poster incluso nella splendida confezione del gioco: oltre ad essa sono presenti i nomi dei sei maggiori contendenti per il titolo nel decathlon olimpionico del 1988 — insieme ad alcune informazioni su di loro, un elenco delle migliori prestazioni individuali raggiunte nelle gare di decathlon passate, la storia e le regole di questo sport.

E, dato che la Ocean è generosa (e può permetterselo; NdR), insieme ai due dischetti del programma troverete anche un'audiocassetta con la colonna sonora del gioco, 'The Challenge', che vi raccomandiamo vivamente di ascoltare durante le faticose partite in cui vi cimenterete. Ma parliamo del gioco.

In questa versione 16-bit di DTOL lo scopo finale va oltre qualsiasi nostra previsione: nei panni dell'atleta dovrete battere il record mondiale di Decathlon ed accumulare ben 9000 punti, dopodiché potrete pretendere il titolo di 'Miglior Atleta del Mondo'.

Tutto ha inizio nella palestra, dove Daley (voi!) verrà sottoposto dal suo allenatore ad una serie di esercizi coi pesi. Lo scopo di questi esercizi è di incrementare le sue e le vostre prestazioni fisiche (muscoli di Daley=polso del giocatore; NdR), rappresentate da una bottiglia di Lucozade (bibita energetica) che — vuota all'inizio — tenderà a riempirsi se eseguite correttamente e con grinta gli esercizi di sollevamento e di 'squat' assegnativi.

Ogni bottiglia riempita significherà poi una possibilità in più di aumentare le vostre prestazioni nelle gare vere e proprie.

Un altro fattore da considerare prima di ogni evento è la scelta delle calzature (assieme alla Lucozade, l'Adidas è l'altro sponsor di Daley), le quali avranno una notevole influenza sulla vostra performance sportiva. Un errore in questa selezione significa una penalizzazione delle proprie prestazioni, anche se il programma, intelligentemente, segnalerà il modello 'incriminato' alla fine della gara, permettendovi di scegliere più saggiamente in seguito.

Una volta eseguiti gli allenamenti, che abbiate o meno riempito le vostre belle bottigliette di Lucozade, avranno inizio le gare, partendo dai 100m. Gli avvenimenti sportivi seguono la procedura normale, per cui nel primo giorno seguirà il salto in lungo, il lancio del peso, il salto in alto e i 400m. Il giorno successivo (avrete bisogno di molte ore per riposarvi il polso e le dita; NdR) gareggerete nei 100m con ostacoli, il lancio del disco, il salto con l'asta, il lancio del giavellotto e i 1500m piani.

Durante le gare viene utilizzato il solito sistema del 'joystick waggling', ovvero il movimento rapi-

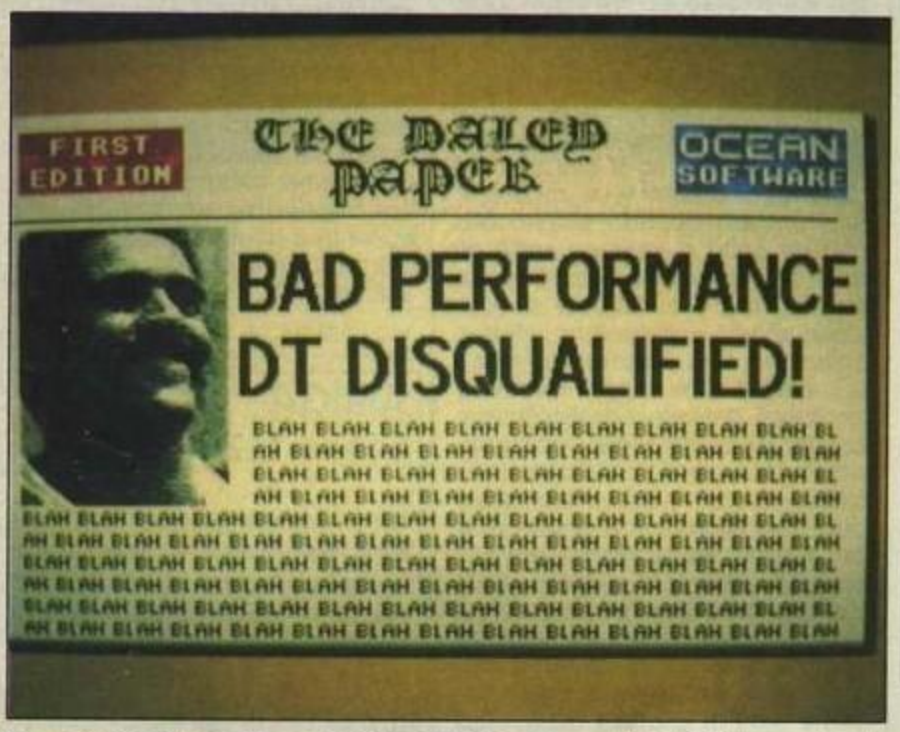
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

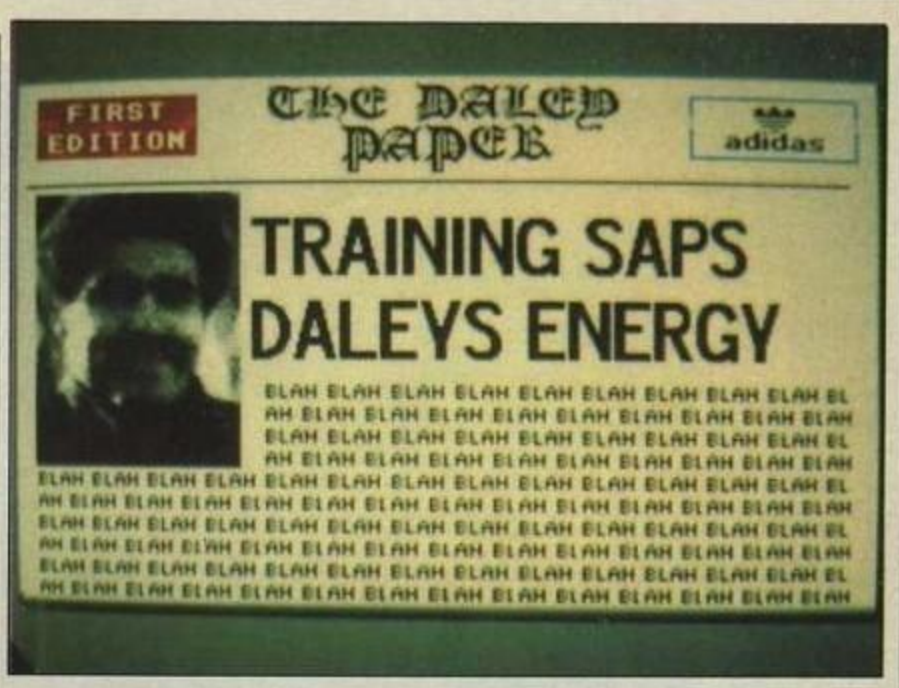
http://www.oldgamesitalia.net/

do ma preciso verso destra e verso sinistra della leva del joystick. A questo si accompagna la pressione continuata o meno del pulsante di fire che, in avvenimenti come il lancio del disco o il salto di qualsiasi tipo, richiede un notevole tempismo.
Per fortuna, una volta raggiunta la massima prestazione (come ad esempio nei 1500m) basta tenere un ritmo costante di 'smanettamento' per procedere ad una velocità regolare senza perdere potenza.
Una grande importanza possono avere le bottiglie di Lucozade, soprattutto in quegli avvenimenti dove non riuscite ad eccellere particolarmente: l'utilizzo di questa riserva di energia al momento giusto potrà influire in modo determinante sui vostri risultati.

Azione 'vera'

Ogni avvenimento (allenamenti compresi) è rappresentato da un'immagine digitalizzata ed animata a colori, in cui Daley Thompson esegue i movimenti del caso. Sul lato destro dello schermo di gioco viene costantemente rappresentata la famosa bottiglia di Lucozade, il cronometro con lo scandire dei secondi ed il tipo di scarpa selezionato all'inizio. In alcune gare (come il lancio del disco) il cronometro viene sostituito da un indicatore di potenza.
Al termine di ogni sezione di gioco (allenamenti compresi, come sempre), il vostro allenatore commenta la performance, e subito dopo lo schermo viene occupato dalla prima pagina del 'Daley Papers' (biechissimo gioco di parole; NdR), sulla quale una notizia a caratteri cubitali, affiancata da un primo piano dell'atleta, commenta i risultati delle sue ultime prestazioni.
Affinché il giocatore abbia una visione completa dell'avvenimento sportivo, lo schermo è occupato solo in parte dall'animazione digitalizzata: l'altra porzione rappresenta la gara da un punto di vista 'panoramico'. Ad esempio, nei 1500m si vedrà il percorso di gara in 3D isometrico con gli atleti che corrono (voi siete quello dietro a tutti gli altri; NdR), oppure nella gara di lancio del disco si avrà uno schema del tracciato su cui il disco andrà a cadere con le relative misure in distanza.
Ah, dimenticavo: sul manuale del gioco troverete anche qualche consiglio per migliorare il vostro rendimento nelle varie specialità.





▼ *Forza Daley, che sei tutti noi ! (Una scena dei 1500m con l'animazione digitalizzata a colori...*

AMIGA
Disco L.25.000

Potete dirmi quello che volete: di giochi sportivi ne abbiamo visti tanti, abbiamo il polso fratturato/l'artrite all'indice/il cuore debole, siamo razzisti (questo NO!) — questo è un programma che vale più del suo prezzo, e che ogni possessore di Amiga dovrebbe tenere nella sua collezione. L'animazione dei vari avvenimenti sportivi è ottima (non pensavo si potesse fare tanto, il massimo che ho visto è stato in Bedroom Olympiad; Nd?), e persino il sonoro con gli sbuffi del povero Daley durante gli allenamenti. Certo, si tratta sempre di smanettare come dei forsennati, ma questa volta anche l'occhio ha avuto la sua parte. Non mancano poi gli elementi strategici nell'impostazione delle varie discipline sportive, ed il tutto acquista un'aria da 'cronaca olimpionica' televisiva.
A questo prezzo, due dischetti di azione sportiva ultrarealistica sono quasi regalati (e poi pensate a Daley, che ha famiglia!).

GLOBALE: 88%

ALTRE VERSIONI

Sappiamo di una versione per Atari ST, ma non l'abbiamo ancora vista. Tenete d'occhio le pagine del prossimo numero!

"questo è un programma che vale più del suo prezzo"

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEBULUS

Hewson

Dopo aver lavorato sugli 8-bit, John Phillips ha da poco avuto la sua prima esperienza di programmazione sui 16-bit — più precisamente sull'Atari ST — col videogame *Eliminator*, che rappresenta il primo passo in questo campo anche per la stessa Hewson. I precedenti successi di John erano *Impossaball* e *Nebulus*: ed è col secondo che questo giovane programmatore ha finalmente avuto anche la prima esperienza di 'conversione 8-16-bit': si svezzano in fretta, questi ragazzi...

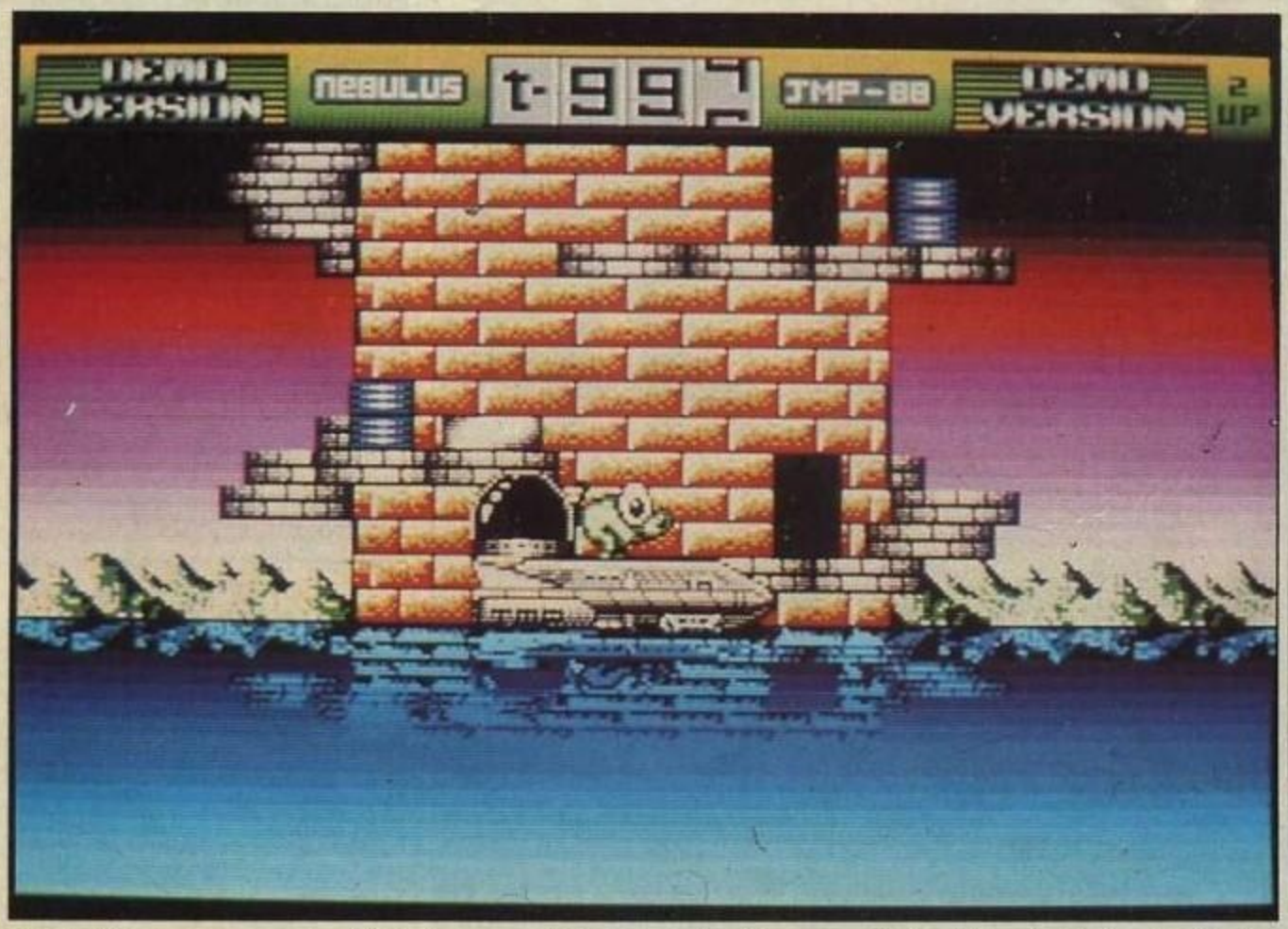
Il pianeta Nebulus sta avendo dei seri problemi — dopo la partenza, per una vacanza lunga qualche millennio, della Commissione di Nebulus per i Permessi Edilizi (CNPE) le costruzioni sono spuntate come funghi senza che nessuno se ne preoccupasse. Il lato peggiore di tutto questo sono gli alieni che, stanchi di scorazzare per la galassia saccheggiando un pianeta dopo l'altro, si sono trasferiti su Nebulus come immigrati clandestini ed hanno costruito otto torri proprio in mezzo all'oceano.
La popolazione di Nebulus vuole sbatterli fuori, e per questo si è rivolta a Pogo — una vera forza distruttrice, anche se all'apparenza sembra semplicemente un 'coso verde' — chiedendogli di salire fino in cima ad ogni torre servendosi di precari appoggi e scale, per sistemarvi dei meccanismi di distruzione.

Un'ottica nuova

Phillips ha adottato una nuova soluzione per rappresentare le torri in 3D, e la cosa funziona egregiamente; Pogo resta al centro mentre la torre ruota fluidamente su se stessa e intorno a lui, e sono le piattaforme e le scale poste a differenti livelli che danno il senso di profondità al tutto. Gli alieni clandestini, che si presentano in molte forme, seguono delle traiettorie fisse ma individuali, la maggior parte intorno alle torri. Alcuni, tuttavia, passano rapidi attraverso lo schermo e, sebbene non lo facciano con cattiveria, urtano Pogo se questi si trova sulla loro traiettoria, facendolo cadere. Altri sono altrettanto privi di istinti omicidi ma, come i precedenti, spingono Pogo fuori dalle piattaforme e, se esso non atterra su una piattaforma sottostante, ne provocano la caduta in acqua e l'annegamento.
E' possibile sfuggire a questi fastidiosi alieni infilandosi nei tunnel, che tagliano periodicamente le torri lungo il loro diametro conducendo da un lato all'altro — sebbene il loro scopo principale sia quello di consentire il passaggio attraverso la torre per raggiungere le piattaforme poste più in alto sul lato opposto.
Dato che sono effettivamente pochi gli alieni che Pogo può uccidere, Nebulus è più un gioco basato sul tempismo e sull'apprendimento di schemi — è importante imparare quando scavalcare con un salto o passare sotto gli ostacoli. Imparare le leggi delle piattaforme è altrettanto essenziale; alcune scompaiono, altre si sollevano fino ad una posizione più alta ed altre ancora funzionano come dei nastri trasportatori. Qualsiasi distrazione o dimenticanza farà precipitare Pogo.
Stranamente — come era accaduto per la versione a 16-bit, e cosa abbastanza inconsueta per un gioco Hewson — la presentazione del gioco non è eccezionale, e questo può dare una cattiva impressione in un primo momento. Lo schermo di presentazione mostra giusto i nomi degli autori ed il copyright, con la tabella dei punteggi che fa di tanto in tanto una breve apparizione.
Giocare a Nebulus a notte fonda, cosa molto probabile a causa del suo fascino diabolico, con gli occhi assonnati non è la cosa migliore, dato che una serie troppo lunga di errori può condurre a un'odiosa frustrazione — soprattutto quando avete davanti otto torri piene di sorprese e graficamente ben realizzate.

Livelli di Intermezzo

Fra una torre e l'altra sono presenti dei livelli di intermezzo, nei quali Pogo attraversa i fondali marini sul suo sommergibile da pesca per passare da una torre all'altra. Mentre i fondali a scrolling parallattico dei sette livelli scorrono nella direzione opposta alla vostra, i pesci nuotano sinuosamente precedendovi. Con l'aiuto di uno speciale cannone posto sul sommergibile, Pogo può colpirli inglobandoli in una bolla per poterli poi raccogliere. La quantità di pesci catturati determina il vostro punteggio bonus — è quasi una pausa rilassante prima di iniziare una nuova, vertiginosa scalata.



AMIGA
Disco L.25.000

La colonna sonora iniziale sembra presa da un C64 e campionata, ma il sonoro durante il gioco è abbastanza funzionale. Quello che più colpisce è comunque la grafica: il movimento della torre è fluidissimo, e nell'acqua che circonda la sua base all'inizio il riflesso della costruzione si muove seguendo il ritmo delle onde! L'animazione e la definizione di Pogo e degli alieni è ottima, sebbene non sarà costata a John Phillips nemmeno la metà della fatica di Eliminator. Dopotutto Nebulus è un gioco il cui fascino risiede tutto nei meccanismi e le leggi che lo governano, uno di quei giochi che vi fanno impazzire nel tentativo di arrivare fino in fondo.
Se siete alla ricerca di un gioco dove la leva del joystick si usa più del pulsante di fire, e dove il cervello conta più dei riflessi, questo è il videogame che fa per voi... a meno che non lo abbiate già nella versione otto bit e non abbiate buttato via il vostro vecchio computer.

GLOBALE 78%

ALTRE VERSIONI

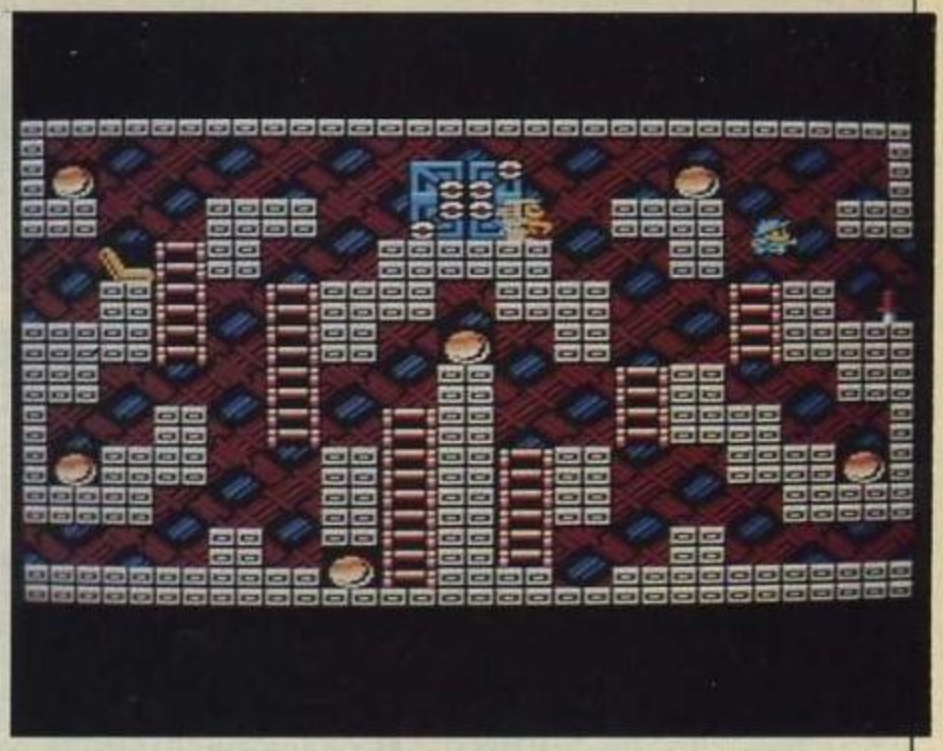
E' già disponibile, anche se non ci è arrivata in tempo, la versione per Atari ST, ad un prezzo di L.29.000.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KING'S VALLEY II

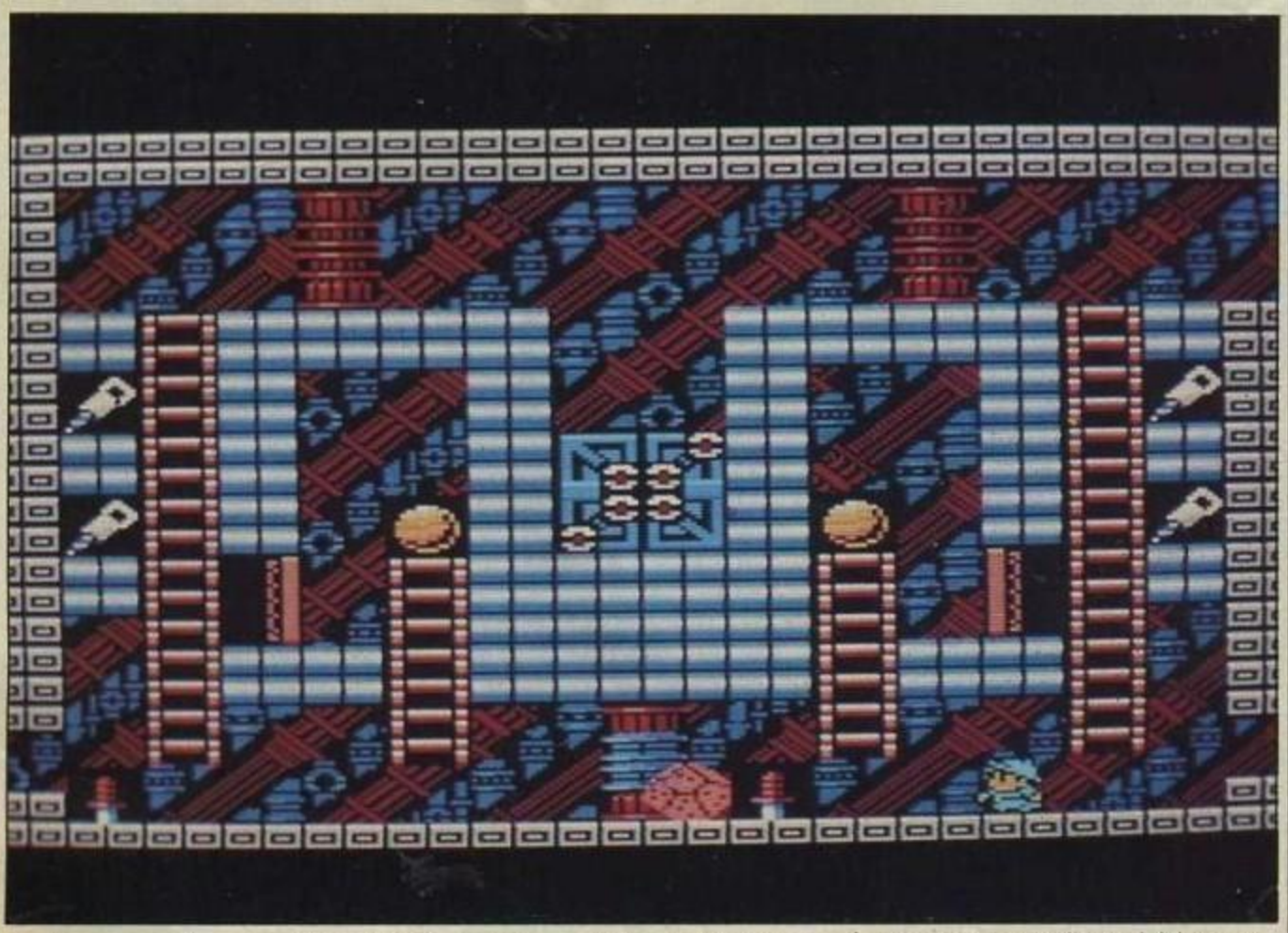
Konami



Molto criticato, ridicolizzato e quasi sempre malconsiderato dai non-possessori, lo standard MSX ha dovuto sopportare uno stato di vera e propria emarginazione soprattutto in Gran Bretagna, quella che è sempre stata la patria del software per antonomasia. Fortunatamente, certe case di software come la **Konami** hanno continuato ad avere fede nei computer giapponesi pubblicando non solo del software, ma anche del buon software. *King's Valley II* è uno di questi prodotti.

Nel profondo del cuore dell'Egitto, un intrepido esploratore è capitato per caso nella leggendaria Valle dei Re - tomba dei faraoni e deposito delle loro preziosissime ricchezze. Come ben più id un avventuriero prima di lui, la sua avidità supera il buon senso ed entra di corsa nella più grande piramide della zona per arraffarne i tesori.
Gli oggetti del desiderio del nostro eroe sono le preziose Pietre dell'Anima sparse un po' ovunque nelle sessanta tombe della piramide. Ogni tomba è formata da una serie di piattaforme e scale e presenta un portale sigillato che dà accesso alla tomba successiva. L'unica via d'uscita sta nel raccogliere tutte le pietre e raggiungere il portale che si sarà nel frattempo aperto.
Questo compito apparentemente semplice è reso difficile dalla complessa architettura degli schermi. Ripide pareti di roccia, ponti crollanti e porte che si aprono solo in una direzione pongono notevoli problemi e limitano il movimento. Pr fortuna, molti utili oggetti sono stati abbandonati nei corridoi dai precedenti esploratori. Trapani e martelloni vengono utilizzati per creare fori nelle pareti e picconi per intaccare i pavimenti. Utilizzando questi utensili, si può accedere a zone di schermo altrimenti irraggiungibili. L'unico problema causato da questi oggetti è che il loro peso impedisce al nostro eroe di saltare.

▼ *I giochi di scale e piattaforme possono essere ancora di moda*



Scavandosi la fossa

La chiave al successo sta nell'utilizzare gli attrezzi da scavo nel posto giusto e nella sequenza corretta in modo da riuscire a penetrare in zone altrimenti bloccate. Poiché è possibile portarsi dietro un solo oggetto per volta, una attenta pianificazione del percorso è a dir poco vitale.
Per aumentare le difficoltà, i Faraoni tornano in vita, delle mummie passeggiano per i corridoi e degli strani tizi passano la loro giornata in cerca di un modo di spiaccicare gli incauti avventurieri con dei colossali macigni. Si possono raccogliere dei boomerang e dei coltelli per difendersi da questi polverosi guardiani e rispedirli da dove sono venuti - il problema è che però dopo poco tempo questi si rialzano e ricominciano la loro caccia.
Una volta che sono state raccolte tutte le Pietre dell'Anima, il portale per la catacomba successiva si apre. Se riuscite a raggiungerlo vivi, vi viene rivelata la parola d'ordine che vi permetterà di accedervi direttamente in una partita successiva.
Per evitare poi di annoiarvi, potete utilizzare lo screen editor compreso nel gioco per costruirvi le catacombe dei vostri sogni (beh, ognuno ha i suoi gusti! Ed.), con cui dare nuova vita (e daje!) al gioco.
King's Valley II è semplicemente uno dei giochi più coinvolgenti mai pubblicati per l'MSX. Come USAS, è uno di quei famosi giochi che vi fanno venir voglia di vedere come sia fatto il livello successivo. Anche se non molto originale, solo giocandolo vi renderete conto del suo fascino.

MSX I/II
Mega Cartridge L. n.p.

Con l'utilizzo del chip sonoro SCC, i giochi MSX stanno diventando dei veri e propri capolavori audiovisivi. King's Valley II è un altro prodotto di classe con i suoi fondali ultradettagliati e l'eccellente uso del sonoro oltre che una buona dose di humour. L'unico piccolo difetto di questo gioco può essere visto negli sprite elementari utilizzati. Il personaggio principale dell'esploratore manca di dettaglio e — nel caso delle creature da cui deve difendersi — ci si trova davanti a sprite limitati da una grafica monocromatica. Peccato, perché il resto del gioco è molto ben rifinito, giocabilissimo e coinvolgente.

GLOBALE: 85%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WOLVERINE & CO

E' raramente di buon umore, anzi diciamo che funziona in maniera ottimale quando è in preda ad un'ira bestiale.
E quando è particolarmente incavolato o se le cose non vanno per il verso giusto tira letteralmente fuori gli artigli.
Non ha l'aspetto rassicurante di un impiegato di banca rasato e profumato, anzi è pelosetto, e alla giacca e cravatta preferisce il giaccone — visti i giri che frequenta, i suoi abiti hanno una durata alquanto limitata.
E a proposito degli ambienti che frequenta, quando si trova nella città del cuore, Madripoor, che "... praticamente è divisa in due... ...Hightown e Lowtown... ... i confini sono essenzialmente economici... ... dove ogni metà rappresenta gli estremi più assoluti..." si trova a suo agio, a "Lowtown... una giungla umana... pericolosa come la jungla naturale...".
Insomma, non certo il ragazzo ideale da presentare a papà. Eppure ogni volta che lo sbattono in copertina quell'albo aumenta le vendite e in breve tempo acquista valore come 'pezzo da collezione' — basta vedere il listino dei comics americani — come se fosse un marchio DOC: albo con Wolverine = valore maggiore.
E allora l'editrice Marvel, dopo aver ben soppesato più volte annunciato e poi smentito, ha deciso finalmente quest'estate di dedicargli una testata.

Marvel Comics Presents

Ma per sfruttare fino in fondo la popolarità del personaggio ha pensato bene, prima, di utilizzarlo per lanciare una nuova serie antologica con periodicità quindicinale — insolita per gli USA.
La serie è Marvel Comics Presents, e nei primi dieci numeri era *Marvel Comics Presents: Wolverine*.
Manco a dirlo è stata una scommessa vincente, e se con il numero 11 — in cui il nostro eroe, ormai impegnato a tempo pieno con la propria serie, non appare più — si è notato un certo calo di lettori, grazie alla 'spinta Wolverine' la serie va comunque egregiamente bene.

Caratteristiche

Wolverine, il cui nome è Logan, già membro degli *X-Men*, è apparso per la prima volta nel numero 180 di *Hulk* (ristampato qualche anno fa).
Ha lo scheletro ricoperto da uno strato di Adamantium, una lega artificiale praticamente indistruttibile e dello stesso materiale sono fatti gli artigli (tre per mano) impiantati nel braccio e lunghi una trentina di centimetri che schizzano fuori al suo comando mentale e sono direttamente connessi allo scheletro ed al sistema nervoso: questi artigli affilatissimi riescono a tranciare quasi tutto.
Wolverine è un mutante i cui poteri principali sono il suo 'healing factor' — una strabiliante facoltà di rigenerare aree danneggiate o distrutte della sua struttura cellulare — che gli permette di rimarginare in poco tempo ferite e di rimettersi rapidamente da traumi di vario genere che un uomo normale potrebbe avere serie difficoltà a superare, e comunque solo dopo una lunga convalescenza. Lo stesso fattore gli garantisce immunità da veleni e tossine, comprese quelle derivanti da stress, e quindi un'elevatissima capacità di resistenza. Wolverine possiede anche sensi estremamente acuti: per esempio riesce a seguire col fiuto la traccia, anche labile, di chicchessia.
A tutto questo va aggiunta una grande maestria nelle varie forme di lotta.

Origini

Le origini di Wolverine sono nebulose e la sua storia comincia quando lo ritrovano nelle foreste del Canada dove vagava come un animale selvatico.
In seguito si è 'civilizzato' (o ricivilizzato?) ed è riuscito a controllare i suoi momenti di furia selvaggia (berseker rages) a cui però talvolta ricorre (a malincuore) in casi di necessità estrema per uscire da situazioni disperate. Sulla sua vita precedente c'è un velo di mistero, ed anche la sua età è dubbia, visto che il suo 'healing factor' ritarda il processo di invecchiamento.

Primo Debutto

Nel 1982 Wolverine era stato protagonista di una miniserie* di quattro numeri disegnata dal bravissimo Frank Miller e nel 1984 co-protagonista della miniserie *Kitty Pryde & Wolverine*; nel 1987 era apparso nel numero unico *Spiderman VS Wolverine*, già diventato 'pezzo da collezione'.
Uscirà invece a giorni una nuova miniserie di quattro numeri nel formato di prestigio** dal titolo "*Havoc and Wolverine: Meltdown*". Si contano molte sue altre apparizioni come 'ospite' in serie di altri supererori.

Wolverine, Oggi

La nuova serie a lui dedicata, i cui testi sono di Chris Claremont, è disegnata da due maestri del fumetto: le matite sono di John Bushema, ed è inchiostrata da Al Williamson.
In questa serie Wolverine ritrova vecchie conoscenze, vecchi amici ed antagonisti, ed elementi già presenti nelle sue precedenti avventure, dagli avversari odiosi e crudeli ad elementi esoterici — come, ad esempio, la 'spada nera' presente nell'avventura che corre attraverso i primi tre numeri della serie: chi la brandisce è posseduto e diventa 'un demone fatto di carne'.
Diversi invece il 'taglio' e le atmosfere; il tono della nuova serie tende al thriller con puntatine verso l'horror (vedi Bloodsport che appare per la prima volta nel n.4).
Del resto questa tendenza è nell'aria, e la troviamo anche in Italia in una delle serie di maggior successo del momento: il *Dylan Dog* di Bonelli Editore (a cui speriamo di poter presto dedicare un servizio).

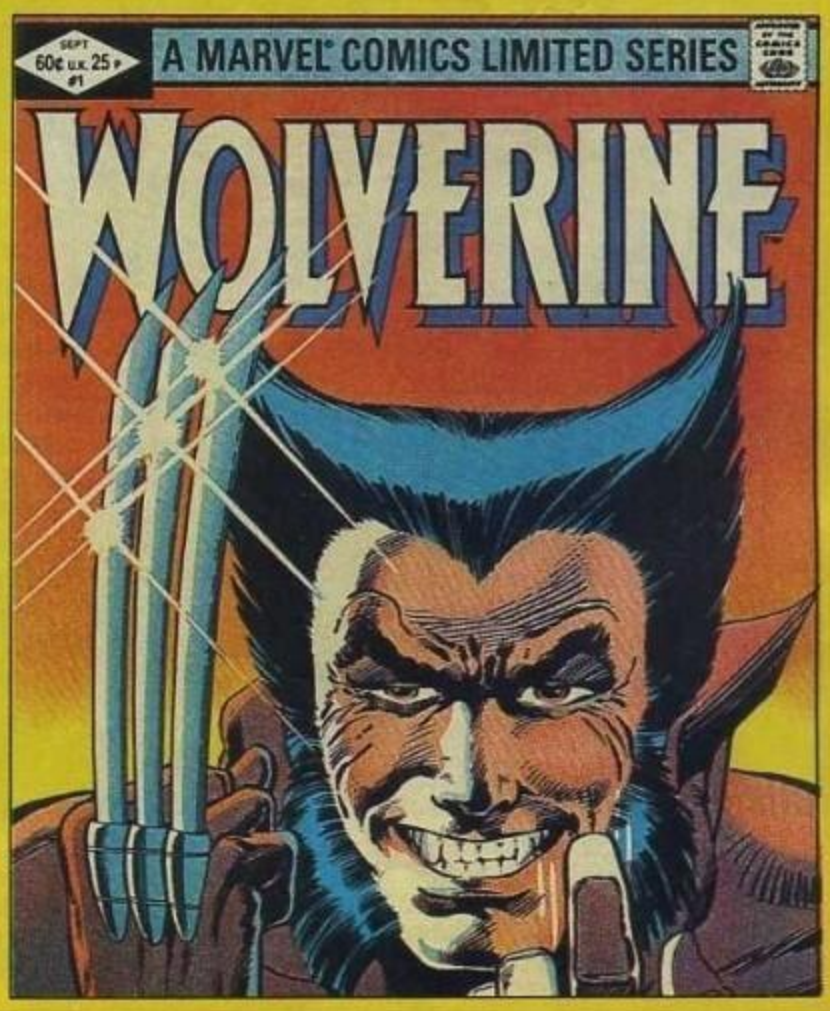
Classificazione

Detto questo bisogna precisare che Wolverine rientra nella più ampia categoria dei Mutanti (il cui gruppo più famoso è appunto quello degli *X-Men*). Gli altri gruppi importanti di Mutanti sono: *X-Factor* (nato in seguito allo scioglimento del gruppo dei Difensori, in cui erano confluiti tra l'altro i vecchi X-Men), i *New Mutants* e — ultimo nato — *Excalibur*, che ha avuto grandissimo successo anche grazie alla qualità dei disegni di Alan Davieed ai testi di Chris Claremont. Gli autori sono riu-

A PROPOSITO DI MUTAZIONI

Una mutazione, biologicamente parlando, è l'improvviso distacco di un individuo dalla sua specie in qualche caratteristica ereditaria, distacco provocato dal cambiamento di uno o più geni o cromosomi. Quindi (tanto per parlare degli eroi dei fumetti) un individuo non può mutare a causa di radiazioni, etc., ma possono mutare i suoi discendenti. Le mutazioni sono frequentissime ad ogni generazione e, in genere, sono infinitesimali. Resta il fatto che esse sono alla base di tutta l'evoluzione. Generalmente i mutanti non riescono ad adattarsi all'ambiente esistente e quindi si estinguono. Ma talvolta, anche a seguito di mutate condizioni ambientali, nasce qualcuno che meglio si adatta al nuovo ambiente ed i suoi discendenti — che ereditano le stesse caratteristiche — probabilmente riusciranno a soppiantare la vecchia razza.

"La notte è il mio genere di tempo e questa è il mio genere di città..."



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sciti ad infondere alla serie, le cui storie sono collocate nel Regno Unito, una dose di humour tutto britannico. Anche alcuni membri di *Excalibur* provengono dai ranghi degli *X-Men*.

Mutanti

Il concetto di mutanti è particolare e non va confuso con altri concetti spesso genericamente raggruppati in un'unico gruppo di supereroi [vedi apposito riquadro].
Mutanti o non mutanti, tutti i supereroi fanno parte però di un unico insieme.
In particolare la Marvel — che è la maggiore casa editrice di Comics negli USA e che pubblica alcuni tra i fumetti più popolari e venduti nel mondo, tra cui quelli di cui stiamo parlando — ha sviluppato al massimo (alcuni dicono in modo esasperato) il concetto di unico universo in cui vivono ed operano tutti i supereroi. Quando qualcosa succede in una serie, gli effetti si sentono anche nelle altre, e quindi c'è un sovrapporsi e incrociarsi di riferimenti ed un'interdipendenza tra i personaggi. Spesso troviamo un personaggio (o il suo antagonista) in un gruppo, poi in un altro, o lo vediamo scomparire di scena, per riapparire come protagonista di una serie che durerà fino a quando incontrerà il favore dei lettori. Per ritrovarsi in questo labirinto la Marvel ha pubblicato una serie (ristampata di recente in dieci volumetti) dal titolo *Marvel Universe*, vera e propria enciclopedia a schede sui personaggi Marvel.
L'iniziativa ha avuto un successo travolgente, non solo presso i lettori affezionati, ma anche tra coloro che hanno colto l'occasione per crearsi un archivio di dati per giochi di ruolo basati sui vari personaggi. E' anche uscita la versione 'ufficiale' di questo gioco Marvel con le relative espansioni, e più recentemente una versione 'giocabile' (Gamer's Handbook) della serie *Marvel Universe*, con allegati relativi punteggi per ogni personaggio.
Per finire il popolarissimo Wolverine viene da Wolf (lupo), ed anche in Italia abbiamo una delle serie più popolari che ospita come protagonista un lupo. Si chiama Lupo Alberto, ma questa è un'altra storia...

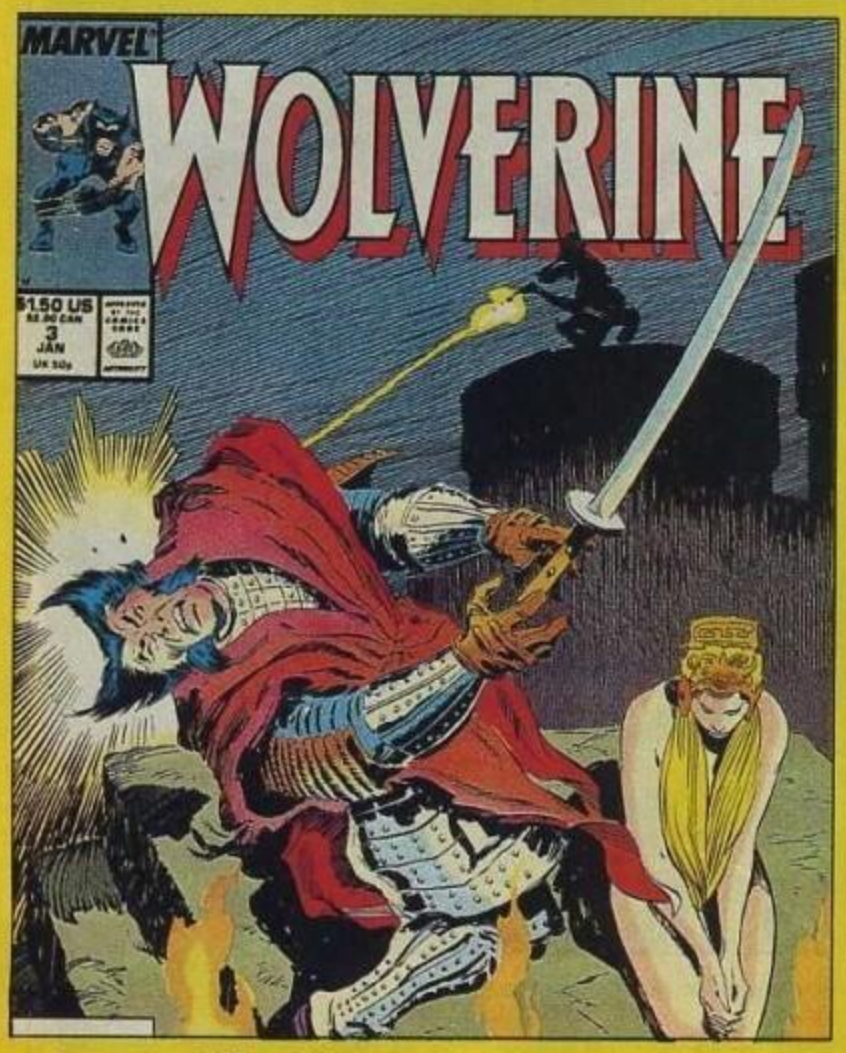
Nessim Vaturi

"Io sono Wolverine, sono il migliore a fare quello che faccio, ma quello che faccio non è molto carino."

Reperibilità

I comics in lingua originale inclusi fra quelli sopra descritti sono diffusi in Italia dalla libreria **'La Borsa del Fumetto'** - Via Lecco, 16 - 20124 Milano, la quale effettua anche vendita per corrispondenza. Si possono inoltre trovare nelle seguenti librerie:
Roma: Metropolis - Via Suor Maria Mazzarella, 30
Genova: International Shop - Via Odessa, 20
Asti: La Bancarella del Libro - Via XX Settembre 60
Brescia: Imago - Via Battaglie, 29
Como: Graffiti - Via Vittani, 19
Modena: Iori - Corso Adriano, 40
Novara: Fumettomania - Corso Torino, 17
Parma: Letto e Riletto - Via Borgolelino, 54/A
Torino: (Milone)
Trieste: Nonsololibri - Piazza Barbecan, 1/A

Note nel testo:
* Una miniserie è una serie limitata ad un numero prefissato di albi. In genere presenta una storia a più ampio respiro divisa in più parti e spesso è usata per verificare il gradimento del pubblico e la possibilità di fare uscire successivamente una serie che continua.
** Il formato di prestigio è un volumetto stampato su carta di qualità solitamente di 48 pagine, con un prezzo tra le sette e le diecimila lire.



HIT PARADE: I comics USA più venduti in Italia (dati percentuali a cura de: La Borsa del Fumetto - Milano).

Testata	Percent.	
X-MEN	100	+
EXCALIBUR	92,9	+
AMAZING SPIDERMAN	85,7	
X-FACTOR	70,7	
FANTASTIC FOUR	70	-
WOLVERINE	63,6	+
AVENGERS	61,4	
SILVER SURFER	57,9	+
CLASSIC X-MEN	52,1	
WEST COAST AVENGERS	51,4	
X-TERMINATORS	49,3	
SPECTACULAR SPIDERMAN	48,6	
THOR	48,6	-
WEB OF SPIDERMAN	41,4	
DAREDEVIL	40,7	
NEW MUTANTS	39,3	
MARVEL COMICS PRESENTS	37,1	
CAPTAIN AMERICA	35,7	
IRON MAN	31,4	
PUNISHER	30,7	+

Le serie segnate con un '-' sono in leggero calo. Il massimo incremento l'hanno avuto (nell'ordine) *Wolverine*, *Excalibur*, *Silver Surfer*, *Punisher* e *X-Men*. Le serie dedicate ai mutanti da sole raggiungono quasi la metà del totale di tutte le prime venti serie.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COIN OP NEWS

LE NOVITA' IN SALA GIOCHI

Anche se si tratta di un periodo piuttosto tranquillo per le sale giochi, al recente PC Show erano esposti alcuni coin op interessanti, e fra questi ha destato senz'altro il maggiore interesse lo spin-off Robocop della data East esposto dalla Ocean. Nonostante fossero presenti solamente due livelli, il gioco presentava grandiosi effetti sonori, musica tratta dal film, un'adeguato set di istruzioni in giapponese e grafica al di sopra della media insieme ad una trama non molto originale ed un'azione dedicata all'Ultraviolenza più pura.
Oltre a questo coin op (di cui la versione da casa è già in produzione) altri titoli potenzialmente convertibili erano LED STORM della Capcom, Devastators della Konami e Assault della sempreverde Atari. Tutti questi titoli dovrebbero essere già arrivati nella vostra sala giochi preferita per quando leggerete questo articolo.
Nomi meno impressionanti esposti al PC Show erano il veloce ma poco convincente Cabal della Konami e lo sportivo Konami '88, per non parlare del seguito di Legend of Kage intitolato Legend of Makaj.

ALTERED BEAST
Sega

Come Hot Rod e prima ancora Ace Attacker, questo nuovo Altered Beast della Sega prende un approccio leggermente insolito al solito stile di gioco in 3D. Questo è fra l'altro il primo videogioco dove il proprio personaggio comincia il gioco da morto!
La trama parla della figlia di una qualche importante entità che è stata rapita e deve essere salvata dagli artigli del male. Per compiere la missione vengono lanciate un paio di parole magiche e, dopo un momento o due, viene fatto rinascere un cadavere piuttosto bene in carne che se ne stava tranquillo nella sua tomba (o due, se si sceglie l'opzione per due giocatori).
Il primo livello è in sostanza un picchiaduro a scrolling orizzontale ambientato nel cimitero. Questa particolare zona di villeggiatura è infestata da zombie, scheletri ed un vasto assortimento di entità non-morte. Un calcio nella loro cassa toracica od un pugno nei loro faccioni marci normalmente è sufficiente, ma occorre fare attenzione ad un particolare tipo di zombie che se ne vanno in giro con degli affilatissimi e pericolosi uncini - e quando cominciate a perdere energia potete dire tranquillamente addio ad una delle vostre preziose vite.
Non tutte le creature sono lì per fare alzare il vostro punteggio, comunque. Dei lupi a due teste scorrazzano fra le tombe, e se vengono colpiti con un calcio alla testa lasciano cadere una capsula. Una volta raccolte, queste capsule rendono potente il giocatore migliorandone a vista d'occhio la costituzione. Raccoglietene abbastanza, e vi trasformerete in una specie di lupo mannaro dotato fra l'altro di pugni fiammeggianti ed un calcio volante da fare crepare d'invidia Bruce Lee.
Alla fine del livello appare un vecchio, che nella migliore tradizione giapponese si rivela essere uno stregone con la capacità di lanciare scariche elettriche dalle dita. Con una rapida trasformazione, questo si trasforma in un sanguinario demone che scaglia teste contro i giocatori.
Una volta fatto capire al demone a suon di cazzottoni chi è il padrone del gioco, i giocatori si possono anche godere una breve pausa prima dell'inizio del livello successivo. Ma (ecco le cattive notizie) a questo punto il vecchietto salta fuori di nuovo assorbendo le forze dei giocatori. I livelli successivi vedono la comparsa di serpenti a sonagli saltellanti.

▲ *Il protagonista mentre subisce una trasformazione*

Ognuna di queste bestie ha il suo metodo di attacco, ed il giocatore deve adattare di conseguenza il suo stile di gioco, ed è questo l'asso nella manica del gioco, che distanzia così di una lunghezza gli altri picchiaduro per due giocatori.
Altered Beast è un coin op interessante anche se non terribilmente spettacolare come altri prodotti della Sega, ed offre una sufficiente varietà di azione. Se ne vedete uno nella vostra sala giochi preferita provatelo, e tenete gli occhi aperti per il suo strano demo in cui, se lasciate il gioco da solo per troppo tempo, questo letteralmente vi cerca!

▲ *Il beat'em up a scrolling orizzontale verso destra di* Altered Beast...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

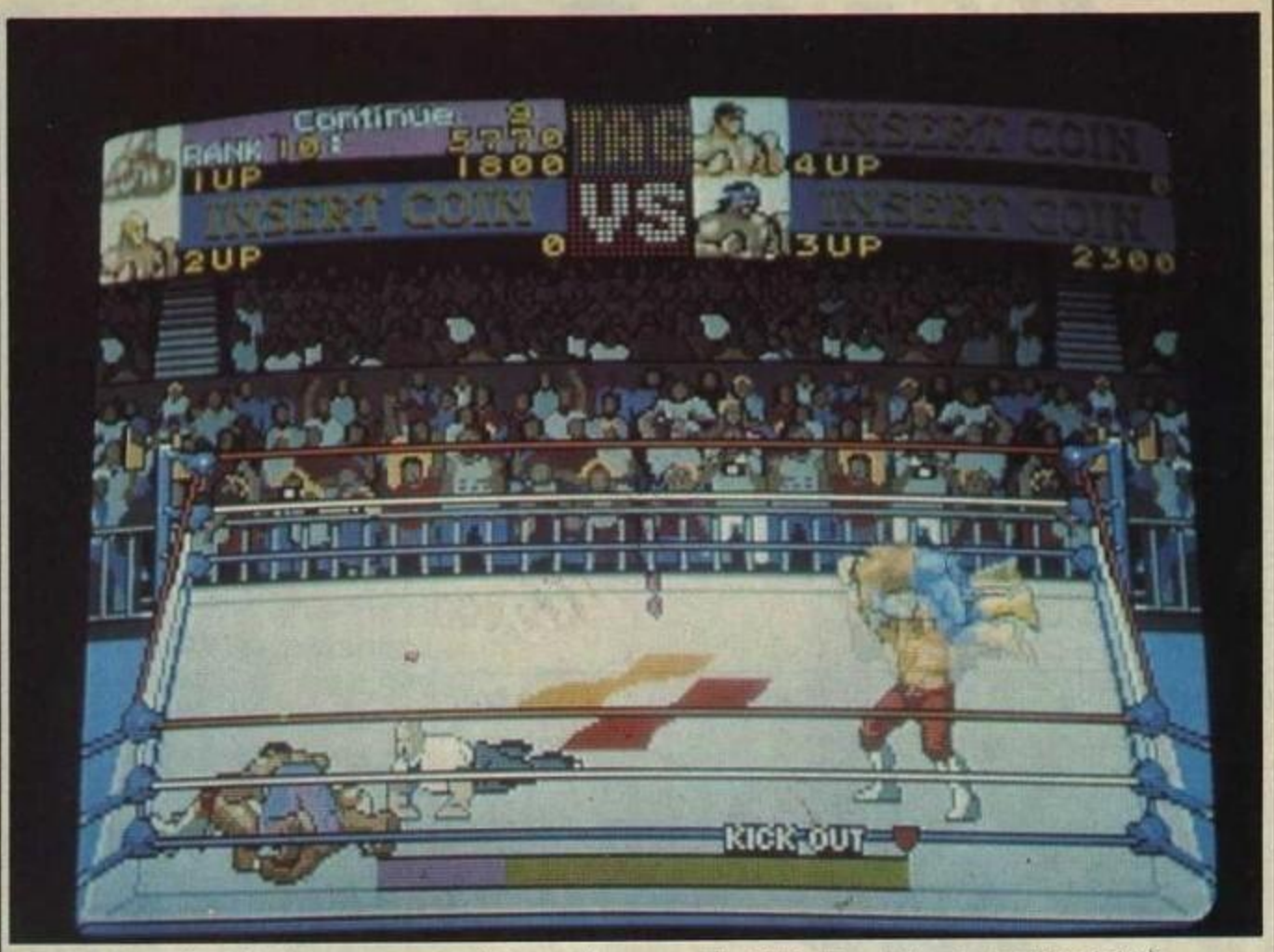
http://www.oldgamesitalia.net/

THE MAIN EVENT

Konami

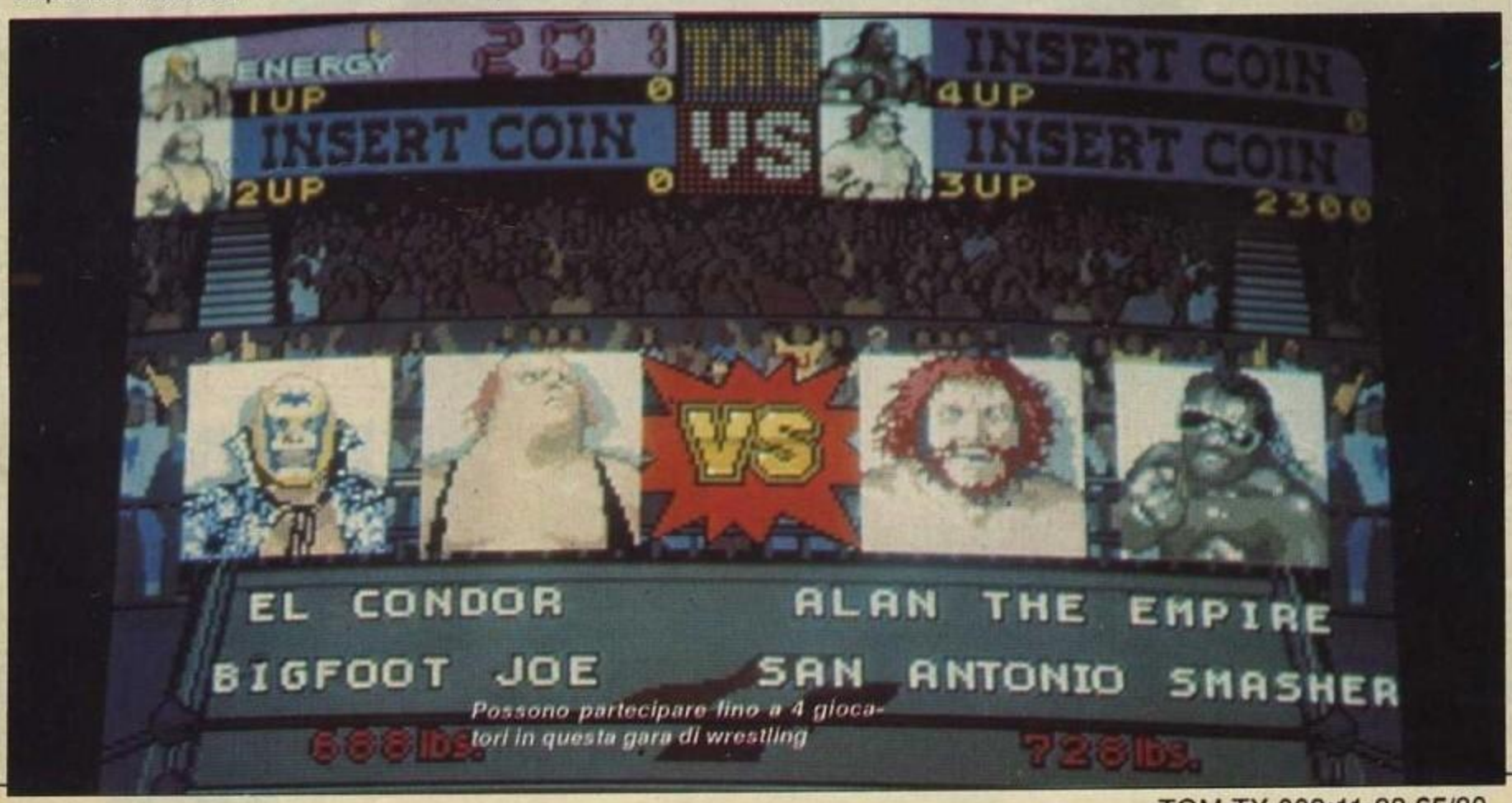
E' stato detto molto riguardo a

questo ultimo titolo della Konami, soprattutto a causa della facilità con cui può essere adattato ai cassoni dei "vecchi" Gauntlet della Atari. Avendolo visto in azione, possiamo dire che è facile che The Main Event riesca addirittura a superare in popolarità il grande classico della Atari.
Il soggetto del gioco è il pazzo e selvaggio mondo del wrestling americano. Se pensate che questo non sia un tema particolarmente originale, dovete vedere che cosa hanno fatto alla Konami per permettere un gioco a quattro wrestler contemporaneamente che si risolve in un pazzesco e divertentissimo caos. In alcune fasi, riesce ad essere addirittura più confusionario di certe incredibili sequenze di Gauntlet!



▲ ***Nel vivo di un incontro senza esclusione di mosse:*** **The Main Event** ***è solo per i veri duri...***

Oltre a presentare personaggi modellati su leggende viventi come Hulk Hogan o Macho Man, l'azione diventa quasi frenetica come nella realtà! Il gioco si comanda tramite un joystick e dei pulsanti di azione adeguatamente larghi utilizzati per inchiodare, colpire e strangolare gli avversari sottomettendoli o facendoli svenire - o anche tutte e due le cose insieme. Un piccolo pulsante di scambio serve ovviamente per portare sul ring il vostro compagno di squadra quando le cose diventano dure, ed in questo gioco diventano presto durissime!
The Main Event avrebbe tranquillamente potuto essere l'ennesima variazione sul tema del ring. La Konami ha invece sfruttato la possibilità di offrire azione a quattro giocatori e ne ha fatto un capolavoro assolutamente da giocare fra amici.
Lo spirito umoristico del gioco lascia frequente mente spazio alla violenza vera e propria, quando i wrestler iniziano ad infischiarsene delle regole e sgabelli e tavoli fanno la loro comparsa in sequenze piuttosto dure!
Assolutamente da giocare in quattro, l'unica mancanza (lieve) del gioco è sull'aspetto grafico, che avrebbe potuto essere un po' più definito, anche se alcune sequenze di intermezzo sono molto belle da vedere. Per quanto riguarda i comandi, è necessario fare parecchia pratica prima di districarsi fra le sequenze contorte di pulsanti e joystick necessarie per cert mosse. L'ultima cosa da dire è che i pulsanti piuttosto duri richiedono la forza di veri wrestler per poter fare una partita di diversi minuti senza pause, ed al momento di una vostra vittoria vi troverete facilmente con il polso a pezzi.
Ma che cos'è un polso (tanto ce ne sono due!) davanti alla possibilità di salire sul ring?



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

AMIGA 500	750.000
MB 114 A (drive esterno per A 500)	195.000
AMIGA 2000 (1 drive)	1.695.000
AMIGA 2000 (2 drive)	1.895.000
MONITOR COMMODORE 1084	495.000
MONITOR PHILIPS 8802	370.000
MONITOR PHILIPS 8833	470.000

DIGITALIZZATORI:	PRO SOUND DESIGNER	180.000
	FRAME SNAPPER (digitalizzazione video tempo reale)	590.000

HARDWARE E SOFTWARE: TUTTE LE NOVITÀ!

MB 286

L'AT SUPERLATIVO

MB 286/20 **2.490.000**
(512 Kb. 80286 10 MHZ o wait state, 2 seriali, 1 parallela, 1 disk drive 1.2 Mb, 1 hard disk 20 Mb, tastiera estesa)

MB 286/40 **2.990.000**
(come sopra ma con hard disk da 40 Mb/40ms)

MB 286/70 **3.490.000**
(come sopra ma con hard disk da 70 Mb/25ms)

COMBINAZIONI SCHEDA GRAFICA + MONITOR DISPONIBILI PER LA SERIE MB 286

HERCULES + MONITOR MONOCROM. ***390.000***
(14", schermo piatto, fosfori bianchi)

VGA + MONITOR/MONOCROMATICO **790.000**
(14", schermo piatto, fosfori bianchi)

VGA + MONITOR COLORI **1.490.000**
(14", schermo piatto, pitch 031)

ATARI

1040 STF	850.000
SM 124 (monitor monocromat.)	230.000
MEGAFILE 20 (hard disk 20 Mb)	850.000
PRO SOUND DESIGNER (digitalizz.)	135.000
MB 114 (disk drive 1 Mb)	250.000
MEGA ST 2/MEGA ST 4/LASER	P.S.R.

star

la tua stampante

LC 10 **490.000**
(144 CPS, NLQ, font residenti, paper park)

LC 10 C **590.000**
(come sopra ma a colori)

LASER PRINTER 8 **P.S.R.**
(Canon engine, 8 pag. min., 1 Mb RAM, 2 font)

NOVITÀ

LC 24/10 ***790.000***
(versione a 24 aghi della fantastica LC 10 - 160 CPS)

AMSTRAD

PC 1640 MD con HD 20Mb	1.890.000
PC 1640 ECD con HD 20 Mb	2.490.000
AMCARD 32 (hard disk card 32 Mb)	890.000
DRIVE 3.5" per PC 1640	250.000
PPC 512/PPC 640	P.S.R.

SOFT center *TUTTE LE NOVITÀ SOFTWARE PER TUTTI I COMPUTER*

TELEFAX

delle migliori marche **a partire da 1.695.000**

MEGABYTE

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
PREZZI IVA ESCLUSA

UFFICI: VIA CASTELLO, 1 - 25015 DESENZANO del Garda (Bs) - Tel. 030/9144880
SHOWROOM: PIAZZA MALVEZZI 14 - 25015 DESENZANO del Garda (Bs)

MB

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

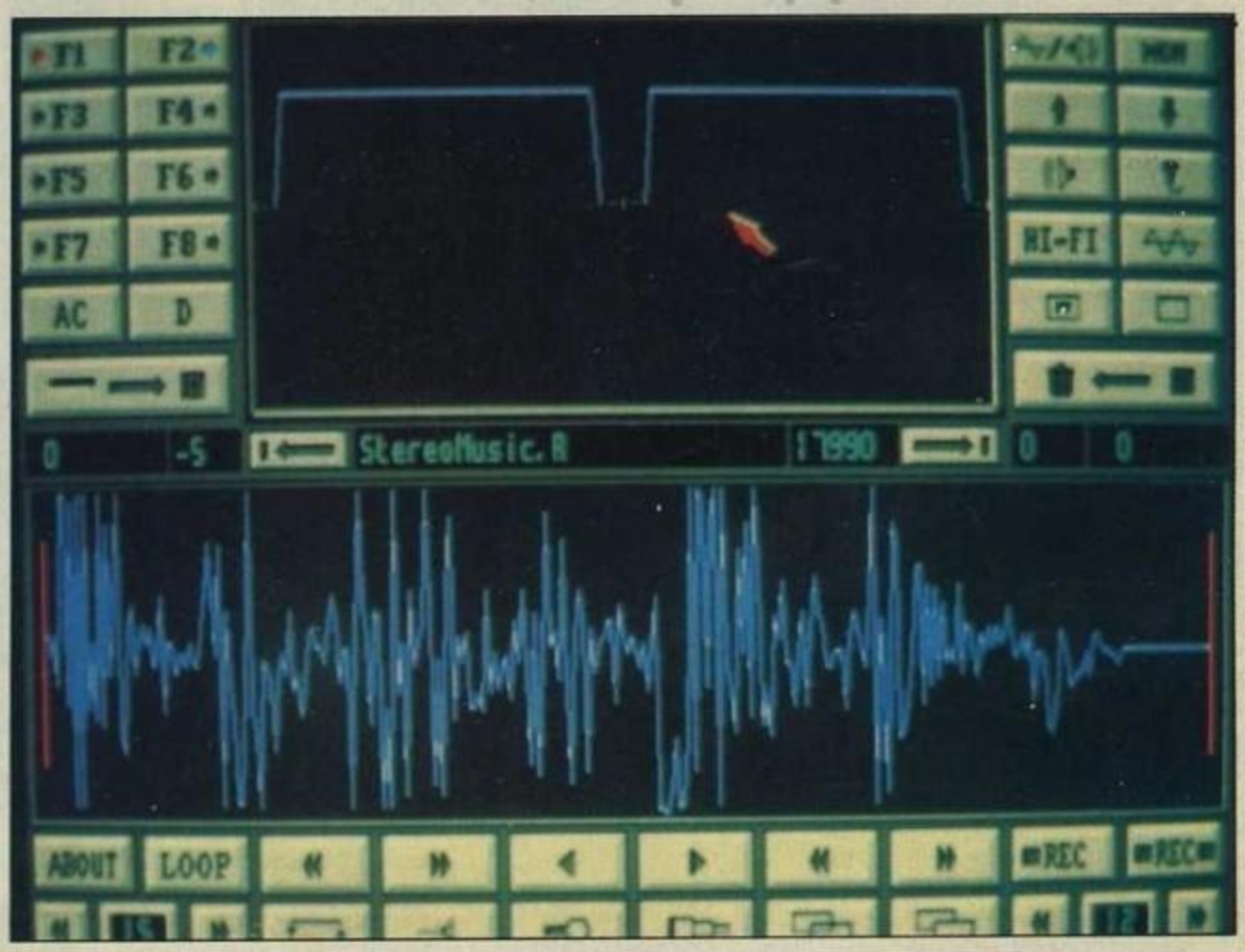
http://www.oldgamesitalia.net/

PRO SOUND DESIGNER

Eidersoft - Amiga 500/1000/2000, Atari ST mono/colour
Software L.79.000 - Hardware+Software L.199.000

Una volta si infilava nel registratore una cassetta con su la propria voce, si faceva partire il programmino di 'digitalizzazione audio' sul proprio MSX, Spectrum o C64, e poi si riascoltava — via computer — la riproduzione gracchiante e quasi indistinta della frase che avremmo voluto inserire in quel nostro programmino Basic... poi fu l'era delle interfacce, dei 'sound samplers', che apparirono sui vari 8-bit con caratteristiche più o meno interessanti.
Adesso siamo in piena 'era 68000' e — davanti alle potenzialità di macchine come l'Amiga, l'Atari ST, l'Archimedes, l'Apple IIGS ed il Macintosh — questi ricordi ci fanno un po' sorridere: dalle macchine a sedici bit ci si aspetta molto (forse troppo), e le case di software fanno sempre di più per soddisfare le numerose e sempre maggiori esigenze di questi nuovi utenti.

La Eidersoft ha pensato a tutti coloro che, in un modo o nell'altro, amano trascorrere molto del loro tempo libero nella sperimentazione audio, realizzando per loro il Pro Sound Designer (ovvero Elaboratore Professionale del Suono), un programma che dovrebbe soddisfare anche i più esigenti in fatto di campionatura ed elaborazione del suono. L'autore del software è Kevin Steven, mentre la grafica è stata curata da Lee Gibson. Per la versione ST hanno collaborato Ferry Rawasi e Paul Barrat per quella a colori e Chris Allen per quella monocromatica.
Non è il primo programma di questo genere (né probabilmente sarà l'ultimo), visto che sul mercato mondiale sono già apparsi prodotti software/hardware come l'Amiga Sound Sampler della Robtek, il Future Sound della Applied Vision, il Perfect Sound della Sunrise Industries, il Pro Sampler Studio della Datel o il Soundscape Sound Sampler/Digitiser della Mimetics.
Il Pro Sound della Eidersoft si propone agli utenti Amiga ed ST sia come software — perfettamente compatibile, tra l'altro, con precedenti programmi ed interfacce come il Future Sound ed il Perfect Sound nella versione Amiga o con le cartrigde ST Replay e IS Digitiser o il software Pro MIDI e compatibili sull'ST — che come insieme hard/soft, e in quest'ultimo caso la confezione comprende — oltre al dischetto del programma — anche un campionatore hardware ('sound sampler') e un adattatore ('Gender Bender'). L'adattatore, presente solo nella versione per Amiga, si inserisce nella Parallel Port del computer e serve a rendere compatibile il sound sampler con l'A500 e l'A2000, la cui porta parallela è configurata diversamente da quella del 1000.
Sul sampler dell'ST è presente anche un cavetto volante nel quale va inserita una batteria da 9V del tipo PP3.
Naturalmente fra le due versioni del software esistono delle differenze, per cui chiariamo subito che la versione da noi provata è quella per Amiga, quindi gli utenti Atari dovranno accontentarsi di fare riferimento alla prova solo parzialmente.
Come illustrare le caratteristiche di un simile programma? Con una 'prova su strada', naturalmente: partiremo dall'accensione dell'Amiga (che nel nostro caso è un A500 con o senza espansione a 1Mega).
La prima cosa che la Eidersoft raccomanda di fare è una copia del dischetto da utilizzare come 'disco di lavoro', dato che si tratta di software non-protetto, e naturalmente solo ed esclusivamente per questo scopo.
Si spegne quindi il computer (sappiamo tutti che queste cose vanno fatte a computer spento, anche se il manuale non lo dice) e si inserisce la cartridge nella porta parallela, dopodiché si può riaccendere l'Amiga ed inserire il dischetto (di lavoro).
L'apertura del programma avviene cliccando sull'icona del Pro Sound, ed il caricamento viene accompagnato da uno screen molto significativo (un ghetto-blaster in cui viene infilato un dischetto) e da una serie di musiche e suoni 'digitalizzati'.
Una volta caricato in memoria, il Pro Sound visualizza i nomi degli autori e la quantità di memoria RAM e FAST RAM disponibile per il sampling,



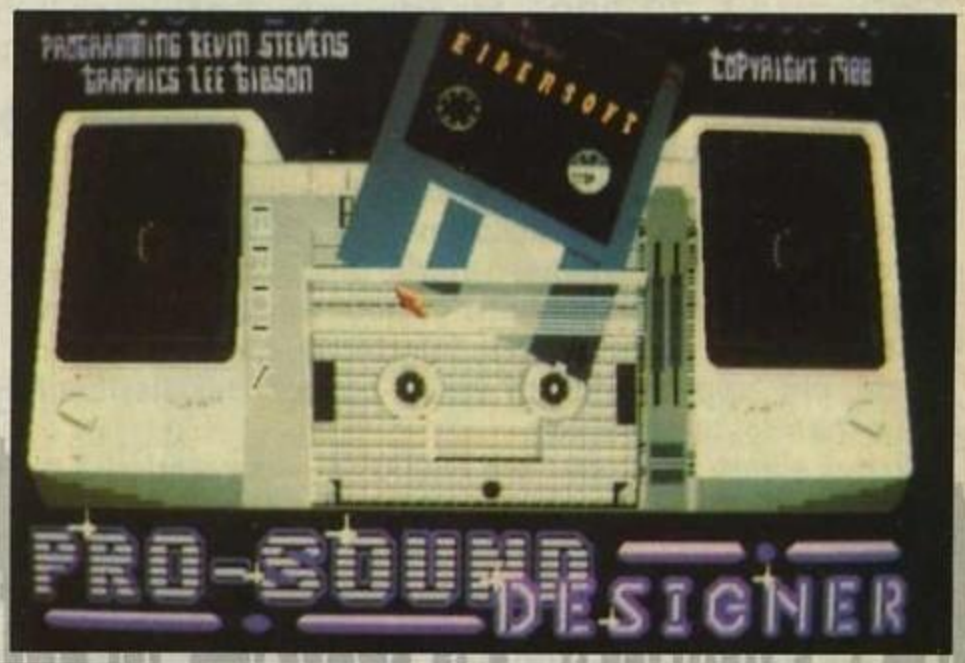
*Il pannello di controllo del **Pro Sound Designer**, elegante e funzionale...*

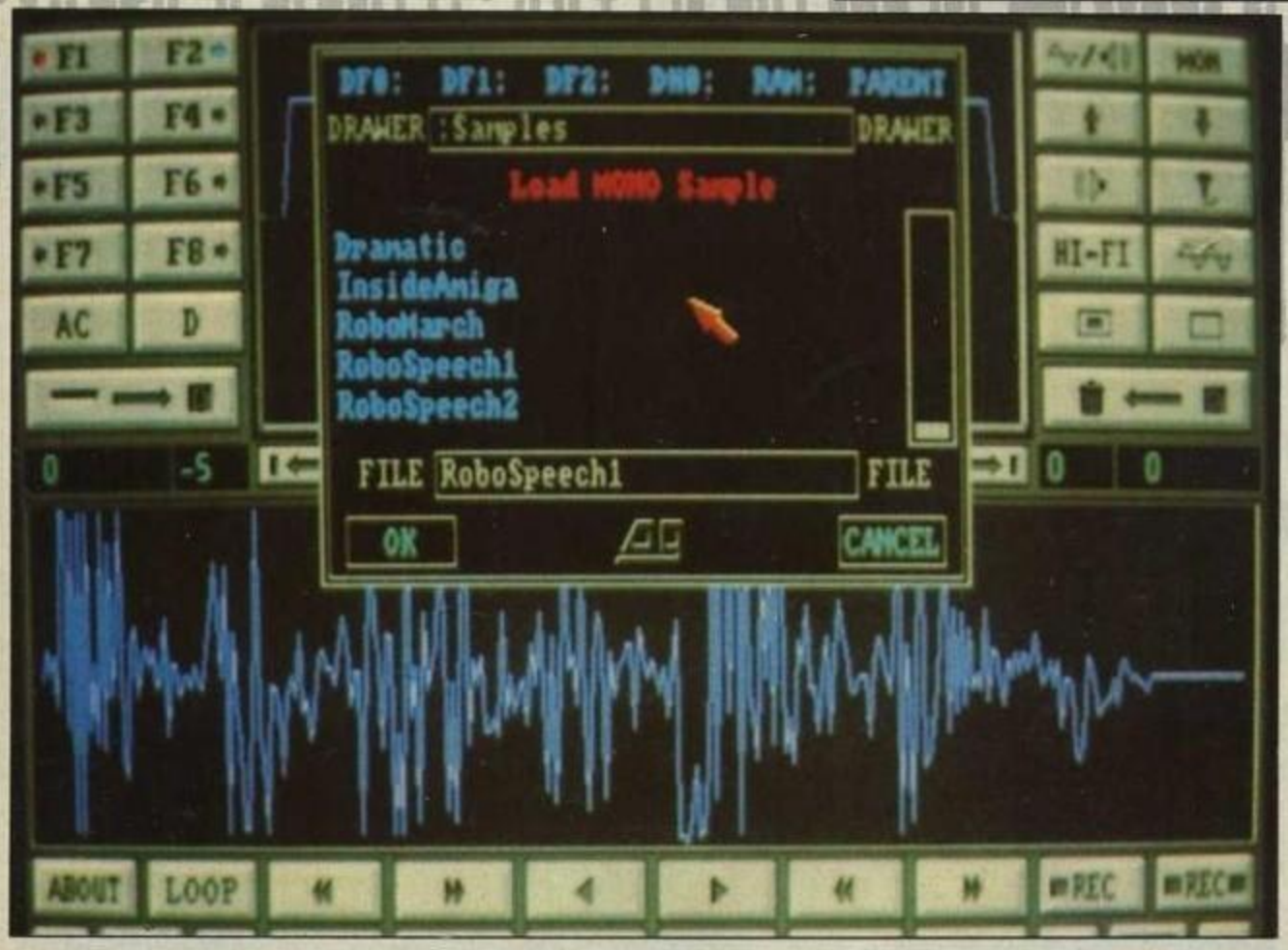
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

e chiede all'utente di selezionare il tipo di campionatore attualmente collegato all'Amiga (Perfect Sound o Pro Sound/Future Sound). Si passa poi all'inserimento di una password ricavata col solito metodo della pagina/riga/parola del manuale, che dopo due input errati ricorda l'aspetto illegale della pirateria e ritorna al Workbench (abbiamo voluto provare anche questo...).
Se avete invece inserito la parola giusta (il che dovrebbe garantire già al 50% che la vostra copia è originale...) vi ritroverete davanti al pannello di controllo del programma.
La caratteristica che subito salta agli occhi nell'utilizzare il Pro Sound è la totale assenza di menu a discesa: si ha l'impressione di lavorare con una vera e propria 'stazione di campionatura' da laboratorio, con tutti i suoi pulsanti e schermi di monitoraggio.
La tentazione all'inizio è troppo forte, per cui ci si precipita a cercare i collegamenti audio che ci permetteranno di riprodurre — attraverso l'Amiga e con grande orgoglio — la nostra voce o un brano della nostra musica preferita. I collegamenti del sampler col mondo esterno sono abbastanza semplici: sull'interfaccia è infatti presente una presa jack stereo simile a quelle dei walkman o di qualsiasi altro moderno radioregistratore stereo o mono. L'unico problema immediato potrebbe essere il cavetto coi due spinotti jack alle estremità, ma non è difficile reperirlo in un qualsiasi negozio di hi-fi o — perché no? — costruirselo da soli.
La fonte sonora può essere rappresentata da un qualsiasi apparecchio per la riproduzione audio: registratori, radioline, walkman, ghetto-blaster, etc. purché dotati della famosa uscita 'ear' o di un più professionale 'line out'. La cosa principale da evitare è il collegamento di fonti sonore amplificate oltre un certo voltaggio, che potrebbero seriamente danneggiare l'hardware del Pro Sound.
Sullo schermo sono visualizzate due forme d'onda: quella superiore rappresenta il segnale in entrata, mentre quella inferiore, più lunga, visualizza graficamente la porzione di suono campionata e quindi all'inizio sarà completamente piatta.
Tutte le funzioni del Pro Sound sono accessibili cliccando col puntatore sopra i vari 'pulsanti' del pannello, le cui funzioni sono evidenziate attraverso una serie di simboli o di sigle: a destra del monitor superiore (quello con la forma d'onda più piccola) troveremo quello per avviare il 'monitoraggio' del segnale in entrata, che — una volta attivato— fa traballare leggermente la forma d'onda. A questo punto la prima cosa da fare è quella di mettere al minimo l'audio del walkman/registratore/radiolina che abbiamo collegato al campionatore, e poi — dopo averlo acceso — alzarlo poco alla volta fino ad ottenere una forma d'onda ottimale (sul manuale ne vengono mostrate due: una troppo bassa ed una troppo alta, e viene consigliato di non tenere mai troppo alto il volume del riproduttore utilizzato). Per controllare meglio il segnale sonoro in entrata è previsto anche un pulsante MON, che ne permette l'ascolto (attraverso il monitor o il televisore collegato all'Amiga) in tempo reale. Un particolare che ci ha lasciato molto soddisfatti è stato il pulsante di HI-FI, che permette — una volta premuto — di filtrare il segnale in entrata per ottenere una registrazione (ed una conseguente riproduzione) molto più chiara del sonoro.
Dopo aver verificato la qualità del segnale (attraverso la forma d'onda e la riproduzione audio) si può passare alla registrazione in mono o in stereo, e all'elaborazione del segnale campionato.
Durante la campionatura non potrete ascoltare il suono che viene digitalizzato, per cui diventa difficile eseguirla con precisione, a meno di non utilizzare una seconda uscita per cuffia oppure un cavetto appositamente modificato. Naturalmente la lunghezza del 'brano' campionato è influenzata dalla quantità di memoria disponibile (ecco perché abbiamo anche provato con l'espansione a un mega) e dalla 'frequenza di campionatura': quest'ultimo fattore può essere modificato attraverso due pulsanti di avanti/indietro ed un display numerico 'digitale' nella parte bassa del pannello, e sull'Amiga può spaziare da 1kHz a 28kHz sull'Amiga e da 3kHz a 30kHz sull'ST, a passi di 1kHz alla volta. Maggiore è la frequenza, migliore è la qualità della campionatura/riproduzione, ma di conseguenza maggiore è anche la quantità di memoria utilizzata.
Ad esempio, nel caso di una campionatura di un segnale in stereo su un Amiga500 senza espansione, si passa dai 32 secondi nel caso di una frequenza di 3kHz ai 5 secondi con frequenza di 30kHz, ma naturalmente i secondi raddoppiano se si





A destra: lo screen di caricamento del programma.
Sotto: il menu di accesso al disco

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tratta di una campionatura in mono.
Una volta 'catturato' il pezzo audio da elaborare è possibile elaborarlo subito e semplicemente in vari modi (oltre a poterlo salvare su disco o — nel caso si possegga l'espansione a 1Mb — in FAST RAM): attraverso l'uso dei 'pulsanti' potrete riascoltarlo per intero oppure soltanto una 'porzione', in modo normale o al contrario, da solo o accompagnato da un altro suono caricato da disco, alla velocità originale oppure rallentato/accelerato e persino riprodurlo all'infinito con una funzione di LOOP.
Ma queste sono soltanto le operazioni più 'immediate' che Pro Sound Designer mette a disposizione dell'audio-hobbysta.
Infatti attraverso i pulsanti ed il diplay di forma d'onda posti nella parte bassa dello schermo la porzione di sonoro campionata può essere modificata a due livelli: nel primo è possibile tagliare/incollare sezioni di forma d'onda (e quindi di sonoro) da una parte all'altra del grafico spostando semplicemente le due barre verticali che fanno da puntatori, nel secondo — accessibile come 'sotto menu di pulsanti' dalla parte alta del pannello — l'utente può invece influenzare l'intero 'pezzo' o singole parti di esso dal punto di vista del volume e raddoppiarne o dimezzarne le dimensioni (influendo così sulla sua qualità sonora).
Tutte queste operazioni, se correttamente eseguite, permettono la creazione di effetti come suono 'sfumato', eco, rapping, etc., sebbene il manuale, da questo punto di vista, non sia molto esplicativo.

Il contenuto del pacchetto in versione Amiga: si può notare il sampler (bianco) ed il Gender Bender (nero).

Molto spazio è quindi lasciato alla sperimentazione, sebbene le comode funzioni di LOOP o di AUTOMATICA PLAY/REC aiutino in questo senso, permettendo una verifica costante delle modifiche che si stanno apportando ai suoni campionati anche prima che esse diventino 'definitive'.
Ci sarebbero da dire anche altre cose a proposito di Pro Sound Designer, come ad esempio la sua capacità di gestire contemporaneamente otto campionature mono (o quattro stereo) attraverso l'uso dei tasti funzione oppure la comoda opzione di MAGNIFY, che permette di evidenziare — ingrandendola — una porzione qualsiasi del 'pezzo' campionato in modo da poterla gestire nei minimi particolari.
Tuttavia nella nostra 'prova su strada' non sono mancate le osservazioni negative. La prima è stata ispirata dalla mancanza di un'opzione per rendere direttamente utilizzabili i file/suoni generati con l'uso di Pro Sound all'interno di un programma qualsiasi, e dagli insuccessi nel cercare di utilizzare i suoni campionati in programmi che utilizzano il formato IFF (come l'Aegis Sonix).
In definitiva l'impressione globale è stata però buona: Pro Sound Designer è un programma altamente professionale dotato di un'interfaccia utente rivoluzionaria e ben studiata, e — sebbene richieda molta applicazione da parte dell'hobbysta — consente splendide realizzazioni rispetto al suo prezzo, purché non si pretenda la luna. L'importante, nell'acquisto di questo tipo di programmi, è di fare un 'giro di prova' prima di decidere e, se proprio avete la possibilità di reperirlo facilmente (se non ci riuscite non è la fine del mondo), vi consiglieremmo come hardware quello in dotazione col Perfect Sound: l'accoppiata sarebbe perfetta

VIDEO GAMES VIDEO GAMES VIDEO GAMES VIDEO GAMES

SOLO SOFTWARE ORIGINALE,
VIDEOGAMES, ARCADE
ADVENTURE - R.P.G. - WARGAMES

PER:
COMMODORE 64/128
AMIGA - ATARI
SPECTRUM - MSX - APPLE
IBM E COMPATIBILI

GAMES WORKSHOP

GIOCHI DA TAVOLO — Regole Tradotte

FANTASY
* TALISMAN L.41.900
TALISMAN EXPANSION KIT L.15.900
TALISMAN THE ADVENTURE L.15.900
TALISMAN DUNGEON L.22.900
TALISMAN TIMESCAPE L.22.900
* DUNGEONQUEST L.41.900
HEROES FOR DUNGEONQUEST L.28.900
DUNGEONQUEST CATACOMBS L.19.900
* KINGS & THINGS L.37.900
* WARLOCK OF F. MOUNTAIN L.41.900
* BLOOD BOWL L.56.900
* CHAOS MARAUDERS L.28.900

HORROR
* CURSE OF THE MUMMY'S TOMB L.41.900
* THE FURY OF DRACULA L.41.900

STORICI
* WARRIOR KNIGHTS L.47.900
* BLOOD ROYAL L.55.900

FANTASCIENZA
* ROGUE TROOPER L.41.900
* BLOCK MANIA L.41.900
MEGAMANIA L.22.900
* CHAINSAW WARRIOR L.41.900

ROLE PLAYING — NON TRADOTTI

FANTASY
* WARHAMMER R.P.G. L.47.900
WARHAMMER CAMPAIGN L.35.200
DEATH ON THE REIK L.31.900
POWER BEHIND THE THRONE L.31.900
WARHAMMER CITY L.31.900
* WARHAMMER BATTLE III L.47.900
WARHAMMER SIEGE L.41.600
WARHAMMER ARMIES L.12.900
* DARKFUTURE L.56.900
(TRIDIMENSIONALE TRADOTTO)

DA PERGIOCO
Tel. 02/808031
C.A.P. 20121
A MILANO
VIA SAN PROSPERO 1 - PIAZZA CORDUSIO

KASPAROV
LE NUOVE SCACCHIERE ELETTRONICHE

VENDITA POSTALE

CITADEL
MINIATURE - COLORI
ACCESSORI
AVVENTURE
per
DUNGEON & DRAGONS
LIBROGAMES

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LIGHTS! CAMERA! ACTION!

Aegis Development - Per Amiga (1Mb+2 drive)

La Aegis ha fatto un altro passo verso il Desktop Video, ma questa volta dovrà scontrarsi con programmi come *TV*Show* e *Deluxe Production*: riuscirà il suo *Lights! Camera! Action!* (LCA per gli amici) a dimostrare la sua superiorità o — perlomeno — la sua facilità d'uso nella realizzazione di presentazioni audiovisive su Amiga?

Cominciamo subito col dire che l'importanza del Desktop Video — o, ancora meglio, della Desktop Presentation — al giorno d'oggi è più grande che mai: comunicare messaggi attraverso immagini ed animazioni sta diventando l'hobby di qualsiasi azienda, spesso ricorrendo a costose apparecchiature collegabili a costosi computer.
Quando poi si riesce ad arricchire (o sarebbe meglio dire 'incorniciare') tali presentazioni con adeguate 'colonne sonore' o effetti sonori particolari, il gioco è fatto.
Ma con la creazione di programmi come LCA la Desktop Presentation è davvero alla portata di tutti — o quasi: non dimentichiamoci che questo tipo di software ha il suo costo e, come in questo caso, richiede una memoria da 1Mb in su e almeno due drive.
Cosa offre di particolare LCA agli utenti Amiga per porsi in concorrenza con gli altri, altrettanto validi, prodotti che stanno a poco a poco affollando il già caotico mercato delle utility per Amiga?
Innanzitutto una gestione delle operazioni molto chiara e maneggevole: il novanta per cento delle operazioni viene effettuato col mouse, e tutto può essere richiamato velocemente per un editing rapido ed indolore.
Ogni presentazione è formata da uno 'script', una serie di istruzioni sequenziali che permettono operazioni come il caricamento di uno screen o di un brano musicale da disco o da memoria, l'esecuzione di un'animazione o di una colonna sonora, lo scrolling o altri particolari effetti speciali per il passaggio da uno screen al successivo o l'apparizione/sparizione di una scritta, etc.

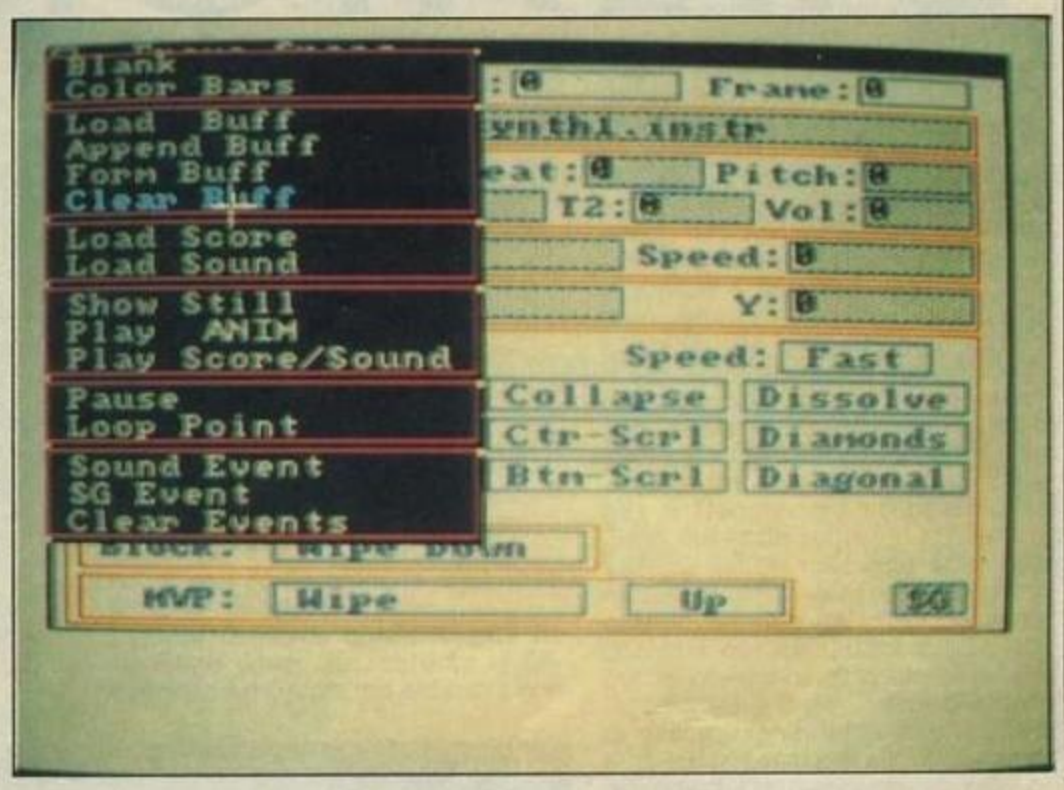
"Uno dei grossi vantaggi nell'utilizzo di LCA è la sua compatibilità con una serie incredibile di programmi grafici e sonori"

Uno dei grossi vantaggi nell'utilizzo di LCA è la sua compatibilità con una serie incredibile di programmi grafici e sonori, praticamente tutta la serie dell'Aegis Development (Videoscape 3D, VideoTitler, Draw Plus, Sonix, AudioMaster e Images), con altri programmi del livello di Deluxe Paint II o altri che comunque siano in grado di salvare i loro file in formato IFF, ANIM o anche SMUS.
Per quanto riguarda i formati delle immagini, sebbene l'utilizzo del programma in questo senso presupponga una buona conoscenza dell'Amiga come tipi di risoluzione grafica in generale, è possibile gestire screen in bassa, media, alta risoluzione, in HAM, interlacciata e half brite: basta definire il formato richiesto attraverso i menu del primo schermo.
Riguardo agli effetti sonori ed al-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

le musiche, abbiamo sperimentato con molti file in formato IFF e brani tratti dai data disk del programma Sonix, ottenendo ottimi risultati in ogni caso: il vantaggio maggiore consiste nel poter eseguire le colonne sonore in tempo reale, mentre l'Amiga si occupa tranquillamente della parte grafica della presentazione.
Quest'ultima comprende, oltre alla possibilità di richiamare screen anche da dischi diversi o di memorizzarli in aree della memoria chiamati 'buffer' (che possono contenere anche gli effetti sonori e si rivelano utilissimi nella gestione delle animazioni, dato che queste rovinerebbero la presentazione con un continuo e seccante accesso al disco), una serie di effetti grafici come dissolvenze, scrolling di vario tipo e di porzioni di schermo (se ne possono ottenere fino a 40 tutte differenti), 'cycling' dei colori per simulare delle veloci animazioni, e la possibilità di avere fino a 4096 colori su schermo contemporaneamente (il famoso modo HAM, memoria permettendo).
Non mancano le opzioni 'speciali', e sono precisamente due: una routine di GRAB ANIM con la quale è possibile 'rubare' delle immagini in sequenza da altri programmi (purché salvati nel formato Aegis/Sparta ANIM) ed inserirli nelle proprie presentazioni realizzate con LCA; l'altra opzione riguarda l'uso (opzionale, non spaventatevi!) di un dispositivo di Genlock, che — nel caso del SuperGen della Digital Creations — può essere persino regolato via software.
Parlavamo all'inizio della facilità d'utilizzo di LCA: come abbiamo già avuto modo di dire, ogni presentazione viene costruita sotto forma di 'script', inserendo, cancellando e modificando una serie di istruzioni/tabelle contenti tutti i comandi disponibili (pochi ma buoni) nel programma. Il manuale è molto esplicito in proposito, anche se non eccelle nei dettagli: molto spazio viene lasciato alla sperimentazione che — sebbene all'inizio possa essere accompagnata da una certa ansia ed impazienza di vedere la 'propria' presentazione — dopo qualche tempo dà buoni frutti.
Sul 'dischetto dati' sono presenti anche due 'script' di esempio: una vera e propria presentazione grafica composta da una sfilata di immagini 'da cartolina' ed una serie di animazioni in 'colour cycling', entrambe accompagnate da un adeguata colonna sonora.
Non mancano quindi immagini, suoni e musiche con le quali divertirsi a sperimentare le varie possibilità del programma, ma non dimenticate che Lights! Camera! Action! è — nonostante la sua 'user friendliness' — un software quasi professionale che ha quindi bisogno di un utilizzo intelligente per dimostrare le sue effettive capacità e giustificare il suo (non proprio 'economico') acquisto.
E non fate come quel nostro redattore che è stato pescato mentre cercava di realizzare una presentazione con le immagini del 'Motley Porno Show'...



Qui a fianco, il comodo sistema di programmazione degli 'script' Sotto: una sequenza della 'presentazione' dimostrativa di Lights! Camera! Action!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STOS IL 'GAME CREATOR'

Non vi è mai venuta voglia di sfondare con un mega-videogame creato da voi? O magari di realizzare proprio IL videogioco, quello che, per intenderci, contiene tutto ciò che avete sempre ammirato nel vostro software preferito? In questo numero TGM dà un'occhiata al già annunciato STOS, la nuova, fiammante utility per l'Atari ST. E chissà che il vostro sogno non diventi realtà...

P

"Lo STOS dovrebbe proporsi facilmente come uno dei Basic più completi attualmente disponibili per l'Atari ST"

Lo STOS sembra stia per diventare il programma che spezzerà la catena della 'rigidità creativa', grazie al suo flessibilissimo Basic ed ai suoi comandi orientati alla creazione di giochi. Il programma è stato realizzato dalla software house francese Jawx International. La Mandarin Software (quella che tra l'altro ha distribuito l'ultima compilation di avventure della Level 9, Time And Magik) ne ha comprato tutti i diritti e, dopo sei mesi passati a perfezionarlo, lo ha ora messo in commercio nel Regno Unito e ne ha garantito l'importazione in Italia attraverso i canali ufficiali.

La prima impressione che si ha nell'aprire la scatola è che la Mandarin non abbia badato a spese per il confezionamento. All'interno trovate tre dischetti, una guida rapida di riferimento su cartoncino e l'impressionante manualone di oltre 280 pagine.

I tre dischetti comprendono quello con il Linguaggio STOS ed i suoi files di sistema e le cartellette contenenti i dati di funzionamento e configurazione, il disco degli Accessori nel quale trovano posto tutti i file utilizzanti in abbinamento al disco dello STOS ed il dischetto dei Giochi con qualche videogame di esempio scritto, naturalmente, in STOS. Quando farete partire il disco del programma principale comincerà la vostra avventura creativa.

Prima di tutto, però, voglio che sia chiara una cosa: se vi aspettate che lo STOS sia uno di quei programmi tutti menu e joystick 'alla Shoot'em Up Construction Kit' vi sbagliate di grosso. Certo nello STOS ci sono parti di programma, come l'editor degli sprite, che utilizzano caratteristiche selezionate 'via mouse', ma se volete tirare fuori qualcosa di veramente valido da questo software preparatevi a qualche lezione sulla programmazione di linguaggi d'alto livello.

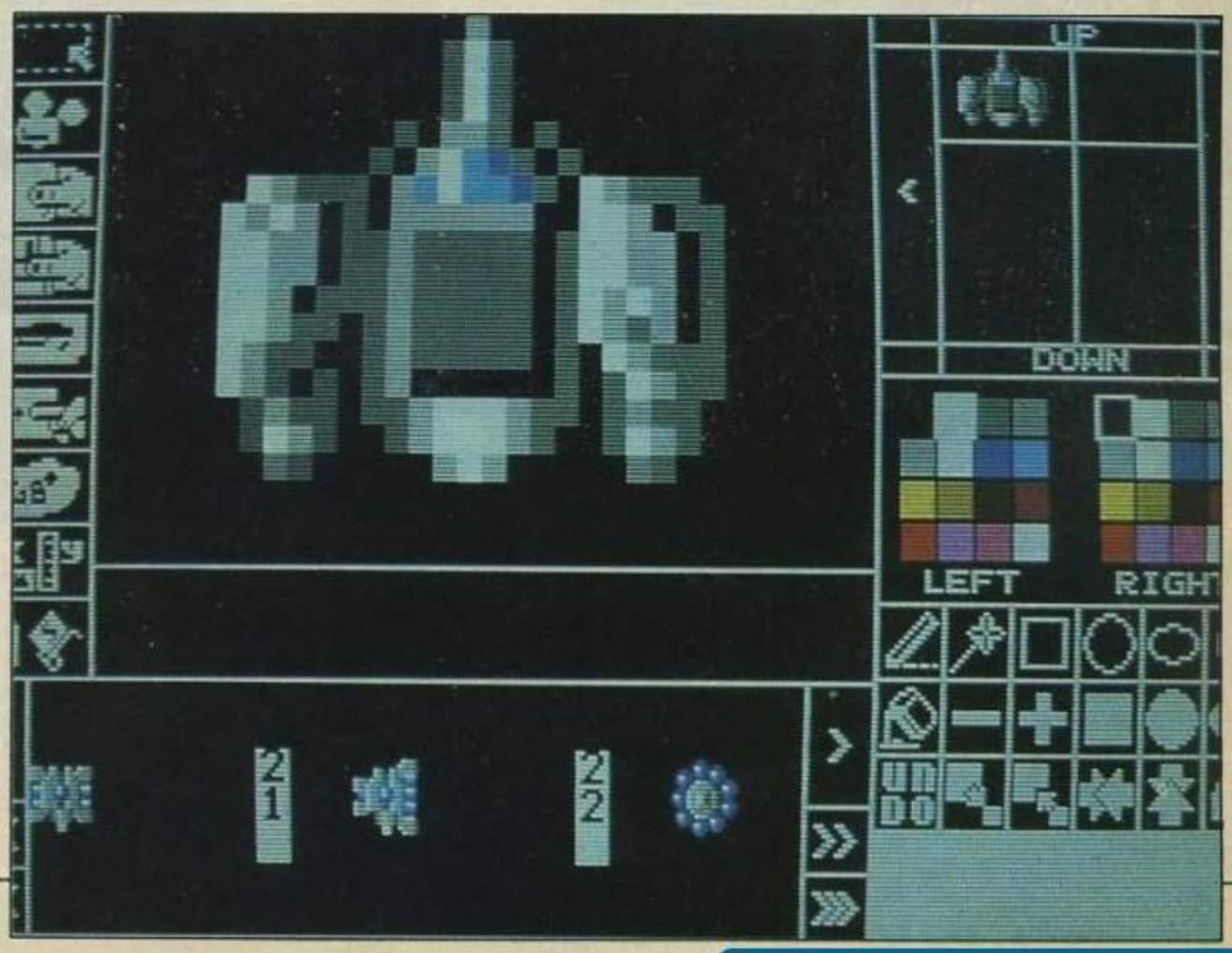
Questo potrebbe sembrare un compito dannatamente gravoso e in n certo senso lo è, ma non dimenticate che mentre imparate il linguaggio in questione potete anche cominciare a definire le caratteristiche di funzionamento del 'vostro' videogioco. Questo è lo scoglio su cui si vanno ad arenare tutti gli altri generatori di giochi, dal momento che — come utilizzatori dello STOS — voi potete avere il controllo assoluto sulle strutture del gioco. E come risultato di tutto ciò nel frattempo avrete imparato anche un nuovo linguaggio.

La prima cosa di cui lo STOS rende consapevole coloro che lo utilizzando è la necessità di avere perlomeno sfogliato un testo introduttivo al Basic. Anche se, nonostante sia preferibile una conoscenza anche rudimentale di tale linguaggio, quelli della Mandarin sembrano aver previsto con seria prudenza l'ipotetica impreparazione di qualche utente, ed hanno inserito nel manuale continui richiami al significato di ogni istruzione (corredati da esempi esplicativi) per guidare gentilmente e progressivamente l'utente da uno livello all'altro nell'apprendimento del linguaggio STOS.

NON TEMIAMO IL BASIC

In un primo livello di programmazione lo STOS si suddivide in effetti in due formati distinti, il Basic stesso ed il codice che esso è in grado di manipolare, compresa grafica e sonoro, oltre ai dati complementari. La forma primaria è quindi il Basic, attraverso il quale si accede a tutte le altre funzioni e le si rende operative riunendo il tutto in un'unica forma logicamente collegata.

Nel modo in cui si presenta lo STOS Basic ha parecchio in comune con la serie dei GFA Basic della Glentop Press dato che gran parte dello schermo è occupata dalla finestra dei comandi, e la finestra superiore che illustra le funzioni richiamabili attraverso la pressione dei tasti da f1 a f10. Attraverso l'edito è possibile eseguire anche comandi standard del Basic ottenendo un utilizzo immediato dello schermo per quanto riguarda testo, grafica e tutto il resto, per cui coloro che hanno sofferto nell'utilizzo dell'ST Basic non dovrebbero avere più incubi dal momento in cui cominciano a servirsi di questo package.



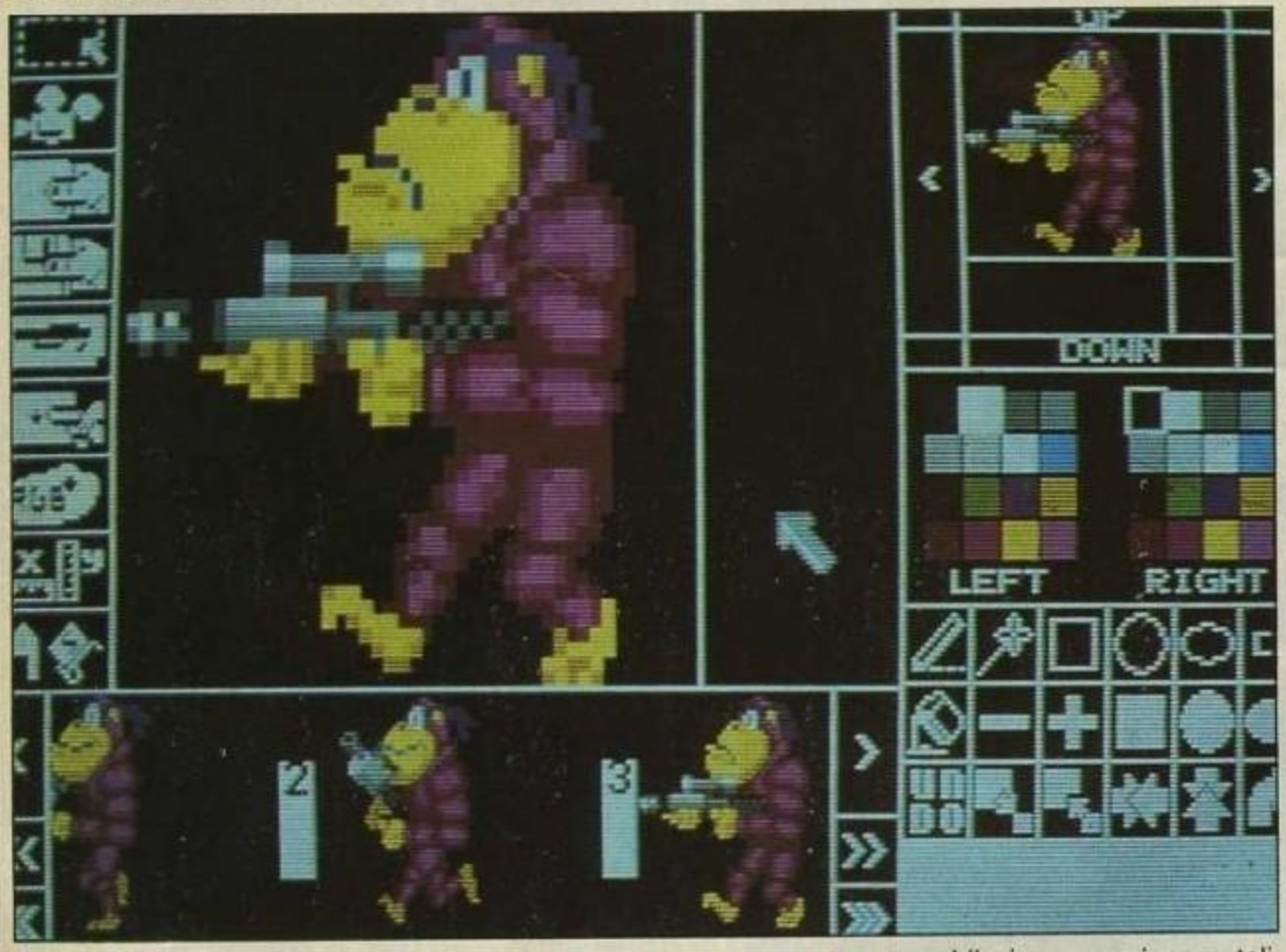
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STOS dovrebbe proporsi facilmente come uno dei Basic più completi attualmente disponibili per l'ST. Non solo è dotato di tutti le istruzioni necessarie per la normale programmazione, ma anche di comandi estesi estremamente utili e potenti che si rivelano estremamente semplici da applicare.
Le funzioni standard dello STOS permettono una manipolazione completa di stringhe e variabili, un controllo ed una gestione estesi su tutti i casi di errore (il famoso 'error trapping') oltre a potenti funzioni di debugging, controllo totale sul testo attraverso il completissimo editor e pieno utilizzo di funzioni matematiche e trigonometriche. Persino utilizzando soltanto questi comandi ad un tale livello, relativamente basso, ci si rende conto del potenziale offerto da questo programma.
Dove però lo STOS brilla particolarmente è nei comandi per la manipolazione dello schermo. Non soltanto essi sono estremamente potenti nell'utilizzo, quanto altrettanto estremamente utili. Interi schermi o porzioni di essi possono essere conservati (persino in umili stringhe) e poi riutilizzati come più vi piace. Scrolling dello schermo in tutte le direzioni, dissolvenza verso l'interno o verso l'esterno, ingrandimenti, movimento di porzioni di schermo, cancellazione parziale dello schermo o swapping di due schermi sono soltanto alcune delle cose rese possibili da questi comandi dello STOS.

ALL'ULTIMO MOMENTO

Una notizia giunta all'ultimo momento ha annunciato che in Gran Bretagna lo STOS è già entrato nei Top 10 sulle classifiche Gallup del software per Atari, piazzandosi al Primo Posto e spiazzando letteralmente Virus dal suo trono. Come primatista mondiale nel campo delle utility nell'occupare — non era mai successo! — una simile posizione nelle classifiche, ha lasciato di stucco lo stesso presidente commerciale della Mandarin, Chris Payne, che ha affermato: "Avevamo già annunciato che lo STOS sarebbe stato un 'best seller' — ma non ci eravamo immaginati un'ascesa tanto rapida!"



Ma lo STOS non si ferma qui. E' possibile definire fino a 13 finestre, con o senza scrolling del loro contenuto, si possono creare set di caratteri diversi per ogni finestra e, se necessario, si possono realizzare completi menu a discesa in perfetto ambiente GEM. I programmi scritti con lo STOS possono fare anche uso di icone (create attraverso l'editor di icone sul disco degli Accessori).
La chiave del successo dello STOS non si cela solo nella potenza di questi comandi quanto nella facilità con la quale è possibile implementarli. Effettivamente, utilizzando tecniche di swapping degli schermi anche l'utente medio dello STOS può ricreare col minimo sforzo effetti come quelli visti in Starglider.
STOS permette anche di creare delle routine in Linguaggio Macchina accessibili poi direttamente tramite delle istruzioni di CALL. Si possono poi definire menu in stile GEM, controllare varie periferiche attraverso la porta RS232, MIDI e quella parallela e si può inserire nei programmi anche la funzione di accesso al disco.

SPRITE FANTASIOSI

Il cuore della creazione grafica si trova nell'editor grafico dello STOS contenuto sul dischetto degli Accessori. L'utility principale è l'editor degli sprite utilizzato per la definizione dei personaggi di qualsiasi gioco. E' possibile definire fino a 15 sprite per l'animazione in qualsiasi momento e contemporaneamente, ognuno dei quali può essere indipendente o parte di diversi sprite più grandi. Sebbene 15 non sia proprio quello che si dice un sacco, la restrizione si riferisce solo al numero di sprite animati, ed utilizzando comandi ci riproduzione ('copy') degli sprite l'utilizzatore è limitato solo dal numero di sprite richiesti per il gioco. L'intera definizione di uno sprite avviene attraverso lo Sprite Editor.
L'editor contiene concetti tratti da package come Neochrome o l'Advanced Art Studio ma sebbene non paragonabile in proporzione a tali programmi permette tuttavia di creare con rapidità e semplicità sprite che possono raggiungere dimensioni anche di 64x64 pixel.
Gli sprite possono essere ridotti o ingranditi in scala, ruotati, invertiti, tagliati e incollati sopra altri sprite ed inseriti in bachi di memoria per poter essere direttamente richiamati ed utilizzati attraverso il linguaggio STOS stesso.
Esiste comunque anche l'opzione per caricare file di dati contenenti sprite realizzati in formato Degas o Neochrome. Dati grafici possono essere caricati in memoria per essere compattati o espansi, ruotati pixel per pixel in tutte le quattro direzioni, esaminati minuziosamente e, se necessario, modificati. L'utilizzo di una simile possibilità fa sorgere tuttavia dei dubbi e delle questioni sull'effettivo copyright legato ai dati di particolari grafici utilizzati in giochi esistenti creati dalle software house. Utenti STOS, se vi muovete in questa area lo fate a vostro rischio e pericolo, ricordate!
Una volta che uno sprite è stato definito e memorizzato (in un buffer di RAM o su disco), può essere quindi manipolato, ne può cioè essere fatto un completo uso ed abuso attraverso il linguaggio STOS. I principali 26 comandi dedicati agli sprite sono orientati al loro movimento, al rilevamento di collisione ed alla conservazione della loro struttura grafica sullo schermo di gioco. Ulteriori istruzioni controllano la porzione di schermo che circonda ogni sprite e la sua interazione con altri particolari del gioco. Il seti di sprite generato con l'editor può quindi essere posto sopra un fondale creato attraverso l'uso di un programma grafico Degas o Neochrome ed inserito nel gioco dei vostri sogni.
Insieme ad un utilissimo edito della mappa di gioco, anch'esso negli Accessori, trovate un editor musicale che può essere utilizzato non solo per la creazione di colonne sonore introduttive e brani 'interrupt-driven' di accompagnamento al gioco, ma anche per generare gli effetti sonori del gioco stesso, come esplosioni, laser ed altri effetti tipici dei videogame. Così come avviene con lo Sprite Editor, il codice creato diventa indipendente e può essere subito inserito e manipolato attraverso le istruzioni dei programmi in STOS Basic.

COMPATIBILITA'

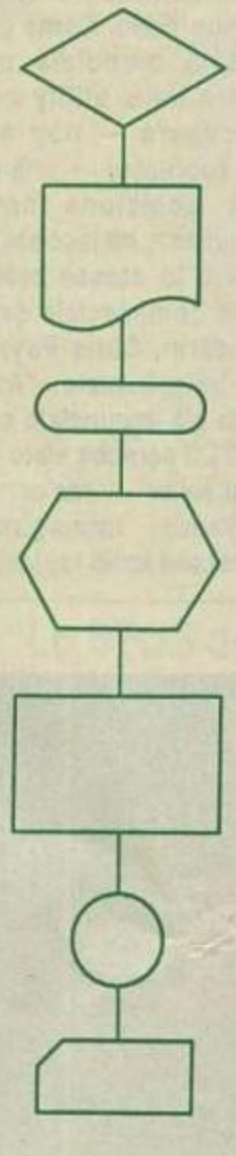
Inevitabilmente, considerate le potenzialità dello STOS, la Mandarin non intende certo renderlo un programma fine a se stesso. Future espansioni prevedono la creazione di un Compilatore realizzato tenendo appunto conto dell'esistenza dello STOS Basic. Tale programma dovrebbe essere presto disponibile ad un prezzo praticamente ridicolo.
Altri programmi annunciati prevedono un generatore di paesaggi frattalici ed un generatore di grafica vettoriale tridimensionale sempre dedicati allo STOS. Si parla anche di un'estensione musicale contenente suoni campionati da utilizzare nei programmi in STOS Basic.
Gli utenti di Amiga comunque non disperino, perché nei primi mesi del 1989 potranno emulare le gesta degli Ataristi con la loro versione di STOS (AMOS?).
Al suo prezzo lo STOS è un vero e proprio affare. L'aspetto più importante del programma è che si tratta di un'utility dedicata alla creazione di giochi ed ai potenziali autori di videogame, e con la potenza dei suoi 340 comandi non c'è pericolo di sentirsi fregati, anzi! Di per sé stesso lo STOS può porsi come uno dei più completi, flessibili e — perché no? — divertenti (da utilizzare) Basic sul mercato. Considerando anche l'arrivo dei file di dati ad esso dedicati e delle future espansioni, lo STOS è un fantastico programma.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WORKSHOP

C'è sempre un momento in cui, dopo aver giocato ore ed ore con qualche programma particolarmente appassionante, nasce il desiderio di scrivere un videogame: a questo punto si impara a programmare, si vanno a frugare tutti i registri della propria CPU e... niente. Nel 90% dei casi il neodesigner si trova di fronte a barriere apparentemente insormontabili costituite dalla particolare difficoltà che la programmazione e la creazione di un gioco comportano.
Dopo decine di lettere con richieste d'aiuto, The Games Machine viene in aiuto di tutti i creativi avvalendosi dell'esperienza di programmatori specializzati e proponendovi un'iniziativa storica.



Qui comincia il corso di programmazione di videogame di TGM: prima di lasciarvi spaventare dalla parola "corso" però, sentite tutte le buone notizie!.. Queste pagine NON vi insegneranno a programmare né in BASIC, né in Assembly, né in Fortran o qualunque altro linguaggio: imparare un linguaggio è una cosa piuttosto seria che richiede molto tempo e pratica, e che non può essere trattato a dovere se non su libri specifici (ce ne sono di ottimi in giro). Quello che i nostri esperti vi spiegheranno saranno le strutture profonde che stanno alla base di un gioco, senza riferirsi però ad una particolare macchina o linguaggio. In una situazione come questa - lo avrete già capito - i programmi che realizzerete alla fine saranno sostanzialmente diversi l'uno dall'altro pur mantenendo una trama ed una struttura identica.
Questo ci ha permesso di accordarci con le maggiori case di software italiane ed inglesi per offrirvi quella che può essere la grande occasione della vostra vita: la redazione di TGM sceglierà infatti i migliori programmi inviati dai lettori (fra quelli scritti seguendo i consigli di questa rubrica) e li proporrà alle più importanti software house che - se il prodotto sarà stato realizzato in maniera commercialmente valida - si impegneranno a pubblicarli insieme ai lavori dei "grandi" come Stavros Fasoulas, Jeff Minter o Simon Pick.
Se la cosa vi interessa (e siamo sicuri di sì), seguiteci e venite a conoscere quelli che saranno i vostri insegnanti di "videologia"...

▲ *Oggi è semplice realizzare la base grafica di un videogame, anche sui 16 bit*

Modestia a parte

Chi fra i nostri lettori segue anche la nostra rivista "ad 8 bit" Zzap! , si ricorderà di un programma che, inviatoci in giugno, destò un certo scalpore sul numero di luglio/agosto: Shogoth . Il dischetto conteneva un'adventure game in italiano paragonabile ai prodotti Infocom, scritto da due programmatori milanesi tanto giovani quanto abili con la tastiera. Quando è stato il momento di affidare questa rubrica a qualcuno, abbiamo pensato subito a loro e, dopo una simpatica chiacchierata, abbiamo dato loro carta bianca e li abbiamo incaricati di creare migliaia di novelli David Crane.
Le opere dei ragazzi della D.W. Software sono principalmente giochi strategici o adventure game, che si sono sempre distinti per realizzare semplicemente (ed in italiano) cose che erano state sino a quel momento ritenute appannaggio solamente di megalinguaggi sviluppati su elaboratori DEC: i due pazzi hanno assicurato a TGM che per i lettori prepareranno un "vero capolavoro"...

Una cosa alla volta

Come si crea un videogioco? Chi di voi è già partito dicendo cose come "E' facile! Basta sedersi davanti alla tastiera, mettere trecentonovanta alieni disegnati in megadefinizione con centotrentasei colori ciascuno, fondali digitalizzati in animazione pixel-pixel, sonoro in stereo su dodici voci in time sharing, un'astronave "buona" con nove pods che la seguono e ventidue armi ad aggan-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ciamento successivo. Per il secondo quadro invece..." chi ha queste idee, dicevamo, è meglio che lasci perdere. Intendiamoci, io non ho niente in contrario ai trecentonovanta alieni ed il sonoro in stereo ma, a dir la verità, non sono proprio capace di realizzarli e - temo - nemmeno voi... A meno che non vi chiamiate Minter di cognome, la prima cosa che bisogna fare per scrivere un buon gioco è senz'altro quella di spegnere il computer e considerare un paio di cose.

Tanto per cominciare, cosa siete realmente in grado di fare con il vostro computer? Anche se siete dei draghi del BASIC, per fare un esempio pratico, difficilmente riuscirete ad ottenere una velocità di animazione sufficiente per uno shoot 'em up (se poi avete un Archimedes, è tutto un altro paio di maniche...). Se non avete delle conoscenze di linguaggio macchina piuttosto buone, difficilmente potrete inserire una colonna sonora che non interferisca con l'azione, ecc. .

La soluzione a questo genere di problemi è, ovviamente, di non affrontarli nemmeno ed orientarsi su di un genere di programmi che possano essere realizzati senza troppi inconvenienti tecnici. Programmi di questo genere non vanno comunque bollati come "schifezze" solo perché realizzati semplicemente: titoli come Xor o Tetris sono stati dei grandi successi pur avendo una struttura addirittura elementare.

Con un semplice processo logico, elimineremo allora dai nostri orizzonti digitali gli shoot 'em up (troppo veloci), i giochi sportivi "classici" (troppa azione in un solo momento), gli adventure (troppo complessi), le simulazioni (vedi sopra) ed i giochi di ruolo (ci sono tanti di quei parametri da impazzire!): quel che rimane sono i puzzle game, i war game e le utility. Dal momento che le utility non ci interessano, vedremo di pensare a qualcosa di innovativo nei campi rimasti.

La fase di concept (cioè quella in cui vengono delineate le basi del gioco) è la più complicata fra quelle che affronteremo, per cui varrà la pena dedicarvi un po' del nostro tempo. La cosa più importante da ricordare è che se viene fatto un errore nella programmazione si è quasi sempre in tempo a correggerlo, mentre un'irregolarità della struttura di gioco vi costringerà a ricominciare tutto da capo.

Noi della D.W. Software di solito dividiamo il concepting in queste fasi:

1) Raccolta degli autori: Prima di partire è necessario sapere chi potrà impegnarsi a realizzare cosa ed in quanto tempo. Non si può rischiare di affidare una parte del programma a qualcuno che poi si rivela incapace di ottenere l'effetto desiderato o che risulta improvvisamente introvabile.

Per scrivere un gioco bisogna riunire un certo numero di talenti che uniranno i loro sforzi in un'unica impresa: noi consigliamo la presenza di un supervisore, un grafico, un musicista ed un matematico (resta inteso che ognuno dovrà essere anche in grado di programmare). L'esperienza personale ci dice che è decisamente preferibile lavorare in compagnia, altrimenti si rischia di accorgersi dei propri errori quando è ormai troppo tardi per rimediarvi.

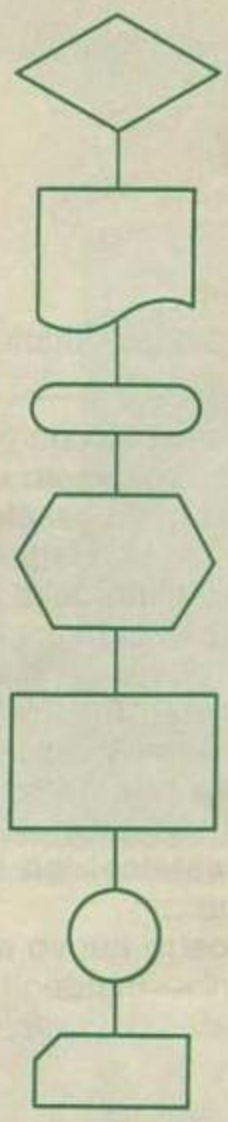
2) Limitazioni del gioco: oltre a tutto il discorso che abbiamo fatto prima riguardo alle vostre capacità di programmazione, bisogna anche considerare dei parametri riguardanti il gioco in sé. Fra le cose che bisogna definire ci sono sicuramente la possibilità di accedere a periferiche varie, la possibilità di accessi al disk drive o meno, il numero di avvenimenti massimi che possono accadere in un dato momento.

3) Trama: ecco il nostro grosso problema! Per quanto noi vi abbiamo preparato una trama ed una struttura a prova di bomba, provate a studiare una sceneggiatura per il vostro gioco tenendo conto di tutte le limitazioni e vi accorgerete che la vita del designer non è semplice. Fra le cose che dovreste tenere in considerazione se intendete realizzare un prodotto commerciale ci sono i copyright: in nessun caso potete utilizzare personaggi del cinema, dei libri, di altri videogame o comunque non creati da voi. Il gioco non potrebbe mai avere un mercato, e vi trovereste anche nei guai con la legge. Bassi trucchi come chiamare il protagonista di un'avventura "Indiana Gions" invece che "Jones" scatenano invece le ire dei recensori, per cui state molto attenti anche a questo...

4) Primo Test: una volta che avete per la testa un'idea per un gioco plausibile, il passo successivo è rappresentato dallo scriverne una descrizione e proporla a quante più persone possibile. E'improbabile che qualcuno vi rubi l'idea, mentre è quasi sicuro che da questa fase otterrete critiche costruttive e nuove idee che potrete utilizzare nella fase successiva.

5) Riscrittura e visualizing: riuniti ancora una volta tutti i futuri autori, analizzate ogni minima critica ricevuta durante il test. Se potete migliorare la trama del gioco pur mantenendolo realizzabile, fatelo: il mondo ve ne sarà grato. Solo a questo punto potete riscrivere una struttura definitiva ed iniziare a fare degli schizzi di come volete che appaia il gioco definitivo.

6) Secondo Test: ricomincia la pellegrinazione fra parenti ed amici per far giudicare il vostro lavoro. Ancora una volta, prendete nota delle migliorie che vi verranno proposte e considerate mestamente se non sia il caso di riscrivere tutto, perché questa è l'ultima occasione che avete prima di passare alla fase successiva...

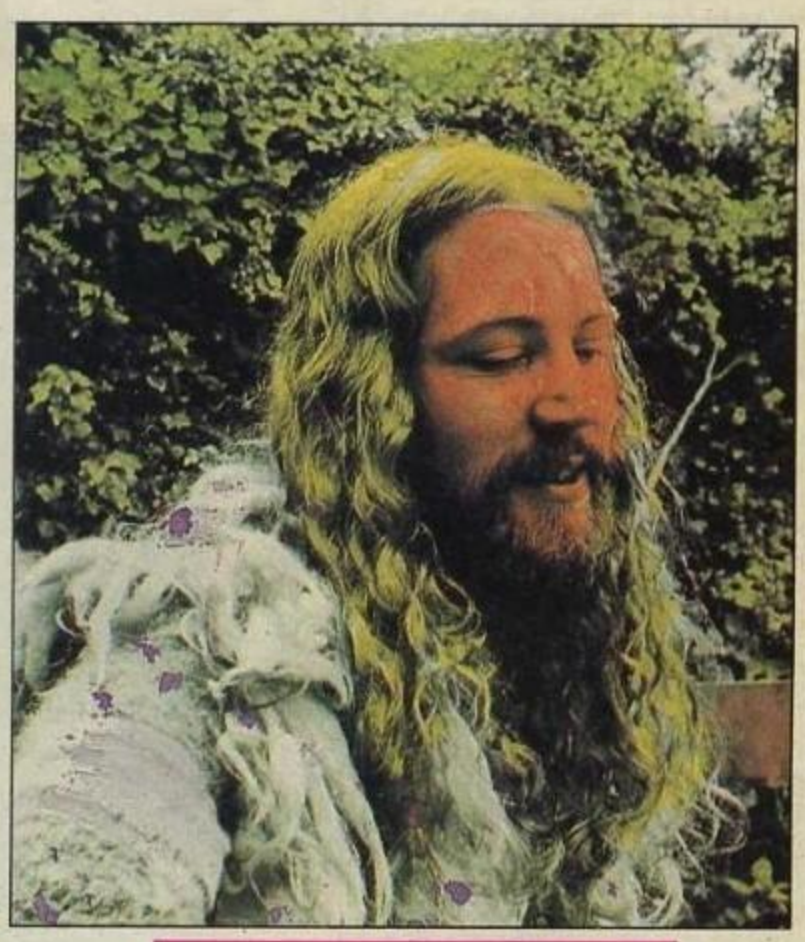


7) Diagramma di flusso: chi si intende di informatica sa che con questo termine si intende una scrittura simbolica del programma. Per gli altri diremo invece che in questa fase lo scopo è di scrivere a grandi linee la struttura del programma, dividendolo in subroutine che vengono unite in un grafico come quello di Figura 1 (B.D.B., fagli vedere di che cosa sto parlando!) su cui verrà poi scritto il programma vero e proprio.

8) Programmazione: ecco il momento tanto atteso! Questa è la fase durante la quale bisogna veramente accendere il computer e mettersi a scrivere. A questo punto infatti tutti dovrebbero avere le idee chiare sui loro compiti, ed il programma essere ben definito in ogni sua parte. La programmazione può durare anni o settimane: la differenza sta in una buona fase di concept, ricordatevelo!

Come vedete, lo spazio è quasi finito ed ancora non vi abbiamo parlato del gioco vero e proprio: vi lasciamo infatti un mese per provare a disegnare il vostro gioco prima di lanciarvi nella programmazione di quello che sarà il Gioco Caldo del 1989, di cui per ora vi diciamo solo il titolo: Orcbowl.

(continua sul prossimo numero...)



"A meno che non vi chiamiate Minter di cognome, la prima cosa che bisogna fare per scrivere un buon gioco è senz'altro quella di spegnere il computer e considerare un paio di cose..."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHAINSAW WARRIOR

Games Workshop - Gioco da tavolo in solitario

Anche questo mese l'appuntamento con gli 'altri giochi' ci riserva due gradite sorprese: un gioco in solitario ed un gioco di ruolo basato su di uno sport futuristico ultraviolento. La stagione del cyberpunk sembra arrivata al massimo della fioritura, questo mese, ma vi assicuro che ci riserva ancora delle novità: forse qualcuno di voi ha notato la notizia (nelle NEWS, naturalmente) di un accordo triennale fra la Mediagenic e la Games Workshop... cosa ne direste di una versione computerizzata di Chainsaw Warrior **o di** Blood Bowl**, per esempio? Beh, intanto potete divertirvi con le versioni 'on board', che non mancano certo di fascino...**
Lasciamo dunque la parola al nostro nuovo esperto di 'altri giochi' — Massimo Torriani **— dandogli il benvenuto nella redazione italiana di TGM: vai, Massimo, adesso tocca a te!**

L'AMBIENTAZIONE:

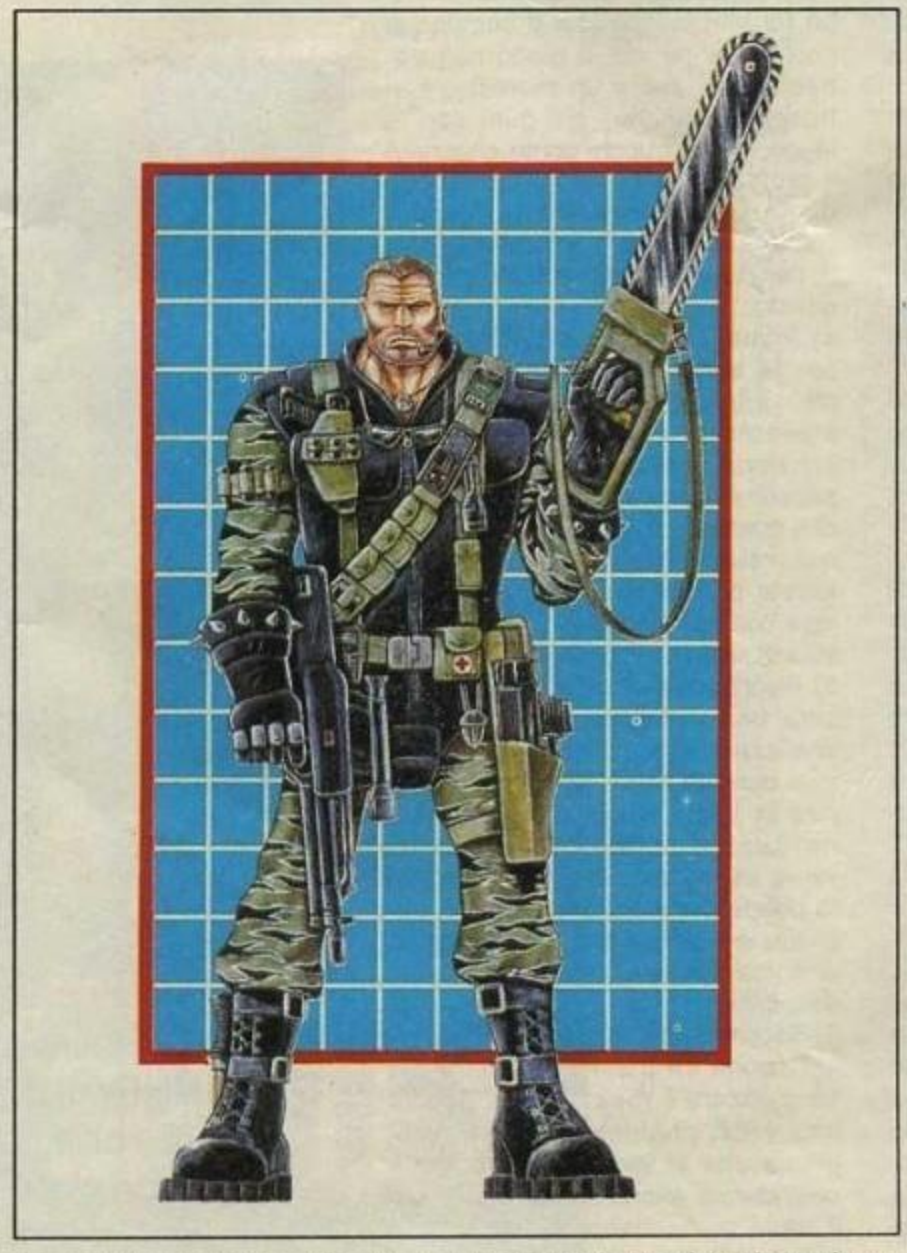
60 MINUTI PER SALVARE NEW YORK
"Anno 2032 - Una strana curvatura spazio/temporale è stata casualmente aperta nel mare della vecchia Manhattan. Il Municipio, dove si tenevano segretamente esperimenti pilota sul mondo dei morti, è ora invaso da terribili creature. Un(entità malevola, conosciuta come Darkness (l'Oscurità) comanda un'orda di immonde creature progettando di trascinare l'intera città di New York nella propria dimensione. Dopo che molti agenti hanno fallito nella missione, perdendo la vita, sei rimasto solo TU:
Il tuo passato di agente nella Special Force, il TUO corpo ricostruito, l'operazione al cervello che ha eliminato dalla tua mente ogni senso di paura, fanno di TE l'uomo adatto per questa missione IMPOSSIBILE!!"
Con questa prefazione un po' lugubre si apre uno dei più recenti (1987) giochi in solitario della Games Workshop, notissima casa inglese che negli ultimi anni, grazie alla grafica strepitosa adottata nella realizzazione dei propri giochi, si è imposta come una fra le maggiori produttrici e distributrici di giochi da tavolo e di ruolo.

DENTRO LA SCATOLA:

Il corredo di questo gioco è tra i più ricchi, e comprende: un mazzo di carte (HAUSE) raffiguranti tre nefandezze) che potete incontrare sul vostro cammino; una serie di schede, divise per genere, dell'equipaggiamento disponibile; un cartoncino di counter per segnare le munizioni, attività vitali, contaminazioni, etc.
Ma la vera novità — che rende il gioco quanto mai avvincente — è costituita dal manuale d'istruzioni (TRADOTTO!), il Mission Briefing, e dal fumetto, Comic Strip, introduttivo.
Sfogliandoli, ci si rende immediatamente conto che in Chainsaw Warrior si è enfatizzato il senso di protagonismo che esiste in ciascuno di noi, in quanto ogni sorta di informazione viene data in prima persona, coinvolgendo il giocatore ad una sorta di addestramento mentale; l'impressione finale, quindi, è di trovarsi di fronte ad una serie di consigli da seguire più che ad un vero e proprio regolamento. Anche nelle Comics esiste questo tipo di messaggio; il fumetto ha un impatto molto più immediato di un testo e la scelta di alcune sequenze dedicate all'equipaggiamento sono chiaramente ispirate a 'Commando'.

IL SISTEMA DI GIOCO:

La prima fase consiste nel cercare il proprio 'warrior', determinando con tiri di dadi combinati i punteggi di resistenza, mira, combattimento corpo a corpo, riflessi, punti ferita ed equipaggiamento mediante una scelta casuale fra armi da fuoco, armamenti pesanti etc. etc.
Questa fase molto ben curata permette di ottenere personaggi sempre diversificati di modo che ogni partita sia impostata in modo strategicamente diverso. Con un sistema di carte (stile Talisman... ma di questo avremo modo di parlare sugli altri numeri) si procede all'esplorazione della casa affrontando di volta in volta i pericoli che vi troverete davanti. Se la vostra scelta dell'equipaggiamento si è rivelata esatta, procederete abbastanza velocemente sfruttando i vostri migliori punteggi nel combattimento (a distanza per chi ha un alto punteggio mira o corpo a corpo per chi invece ha un valore più alto in quest'ultimo) e le vostre Carte Equipaggiamento per evitare le inutili perdite di tempo nelle stanze con le trappole.
E' infatti il tempo il vostro vero nemico!! 60 minuti — anche se divisi in round di 30 secondi — sono veramente pochi.



da un lato l'edificio che state esplorando e dall'altro le varie creature (zombie, mutanti ed al-

TIRANDO LE SOMME:

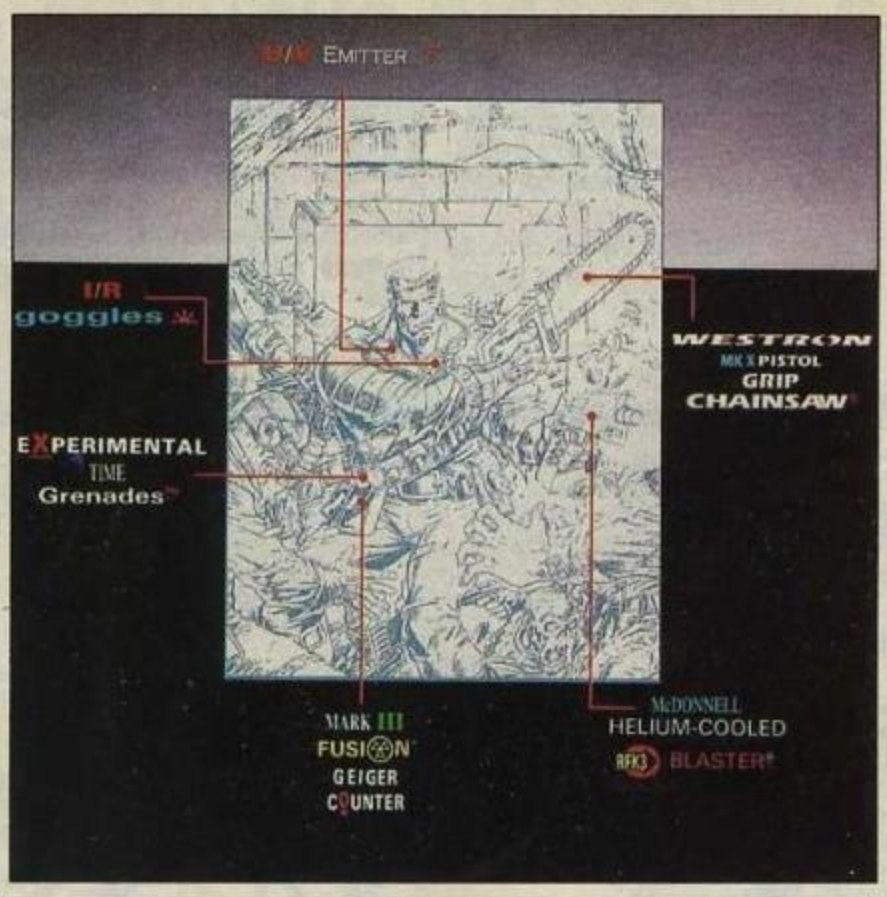
Chainsaw Warrior riesce a dare il meglio di sé stesso giocato da 'roleplayer' (giocatori di Role Playing) che, enfatizzando l'azione con un piccolo 'transfert' mentale, si immedesimano infatti a tal punto nel personaggio da riuscire a 'vedere' ciò che accade. La tecnica di divertimento per gli amanti del macabro è ai massimi livelli: immaginate (le mamme non ce l'abbiano a male) l'effetto devastante di una sega elettrica sul corpo putrescente di uno zombie!!!
Per il giocatore tipo, invece, C.W. è un ottimo board game (gioco da tavolo, per chi non lo sapesse) di buona fattura (eccezionali le carte raffiguranti i mostri) e di media/bassa difficoltà, che divertirà molto — soprattutto nelle prime partite.
Come tutti i giochi in solitario tende a diventare un attimo frustrante a lungo andare, soprattutto se non riuscite a vincere almeno una partita (ARGH!! Ricordate il vecchio 'Non ti arrabbiare').
Niente paura, comunque: ciò è facilmente evitabile sfidando un gruppo di amici con un personaggio 'standard' uguale per tutti — chi riuscirà ad esplorare più stanze ed a restare vivo il più a lungo possibile? — assumendo a turno il ruolo del protagonista mentre gli avversari, con ghigno satanico, gireranno le US HAUSE CARD, segnando il trascorrere incessante del tempo e conducendo i combattimenti contro di voi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL VIVO DEL GIOCO:

[Legenda: — NARRATIVO #REGOLAMENTO]
Io sono un guerriero e sono pronto ad entrare in questa anticamera dell'Inferno!
— Attraverso la porta del Municipio, di fronte a me una rampa di scale... nessuno intorno.
AREA VUOTA. CHECK PER ZOMBIE ERRANTI. TIRATO UN 5. NESSUNO. MUOVO IL TIMER DI UNO SPAZIO E...
— Salgo le scale. Sono in una stanza. Uno ZOMBIE!!! Estraggo la mia SMG (#SALTANDO IL TEST DI RIFLESSI) senza essere colto di sorpresa (# GRAZIE AL MIO AMPLIFICATORE SONORO) e faccio FUOCO!!!
E' NECESSARIO UN 4 O PIU'. WOW! UN 7!
— La raffica lo centra in pieno. E' fatta.
AVANZO COL TIMER DI UNO SPAZIO E CONTROLLO UNA NUOVA AREA.



— Procedo nell'esplorazione... Un Agente del Chaos! Sono dappertutto...
VADO DIRETTAMENTE AL COMBATTIMENTO CORPO A CORPO COME SCRITTO SULLA CARTA.
— Con un rapido gesto estraggo la mia Sega Elettrica RRRZZZTTT!! Vieni avanti, BASTARDO!!...

BLOOD BOWL

Gioco di Ruolo/Sportivo/Fantasy - Games Workshop

"... Fu molti anni fa, in un continente in rovina, teatro per secoli di scontri tra le nazioni del Nuovo Mondo, che tutto ebbe inizio...
La "battaglia finale" (è con questo nome che viene ricordata) aveva visto come unico risultato una immane carneficina generale; la vittoria, ben lontana dalla portata di tutti, costrinse i capi delle diverse fazioni ad una temporanea tregua. Nessuno, tranne forse il capo orchetto Mungk che godeva dello scontro fisico, aveva intenzione di ricominciare; ma, nel contempo, in ogni fazione esisteva il desiderio di primeggiare sulle altre...
Inaspettatamente, il ritrovamento di un antico libro risalente al Vecchio Mondo diede la svolta decisiva alle infruttuose trattative fino ad allora svoltesi. In questo libro (forse magico) si narravano le gesta di antichi guerrieri che, scontrandosi — disarmati — in un'arena, dimostravano la loro supremazia portando una vescica di maiale (chiamata PALLA?!?) fino alla linea di fondo avversaria. Il concetto, anche se non chiaro, infiammò le menti dei vari capi, che scegliendo fra le loro fila i migliori undici combattenti (sacro numero!) diedero vita alla prima battaglia... ehm...

partita di BLOOD BOWL.
Staccandosi di netto dalla miriade di giochi sportivi, ispirati al Football Americano, BB ingloba, oltre alla cultura Fantasy (orchi, elfi, scheletri, etc...) il Rollerball, dando così vita ad uno sport violento in cui quasi tutto è permesso nel tentativo di segnare una meta (Touchdown).

DENTRO LA SCATOLA:

Giunto alla sua seconda edizione, si presenta al pubblico con una nuova veste grafica, la scatola — che prima comprendeva una mappa in cartoncino rigido ed una serie di counter in carta (che raffiguravano i giocatori in campo) — ora sbalordisce offrendo: un piano di gioco tridimensionale diviso in riquadri, 32 miniature in plastica, regoli per la dispersione dei lanci e per i rinvii, schede dei Team etc. fustellate e a colori, due volumetti (TRADOTTI!!!) comprendenti le regole ed un manuale di aneddoti scritti con un tale humour da risultare fonte di divertimento anche al di fuori del gioco e — tocco di classe finale — le strisce plastificate raffiguranti il simbolo della vostra squadra che servono a contrassegnare la zona del Touchdown.

IL SISTEMA DI GIOCO:

Le regole di Blood Bowl, scritte con uno stile chiaro ed esauriente, sono divise in due sezioni: Regole di Base e Regole per Veterani; entrambe, comunque, pur integrate fra loro portano al massimo ad un livello di difficoltà media adatto a chiunque.
Ciononostante non sono da

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

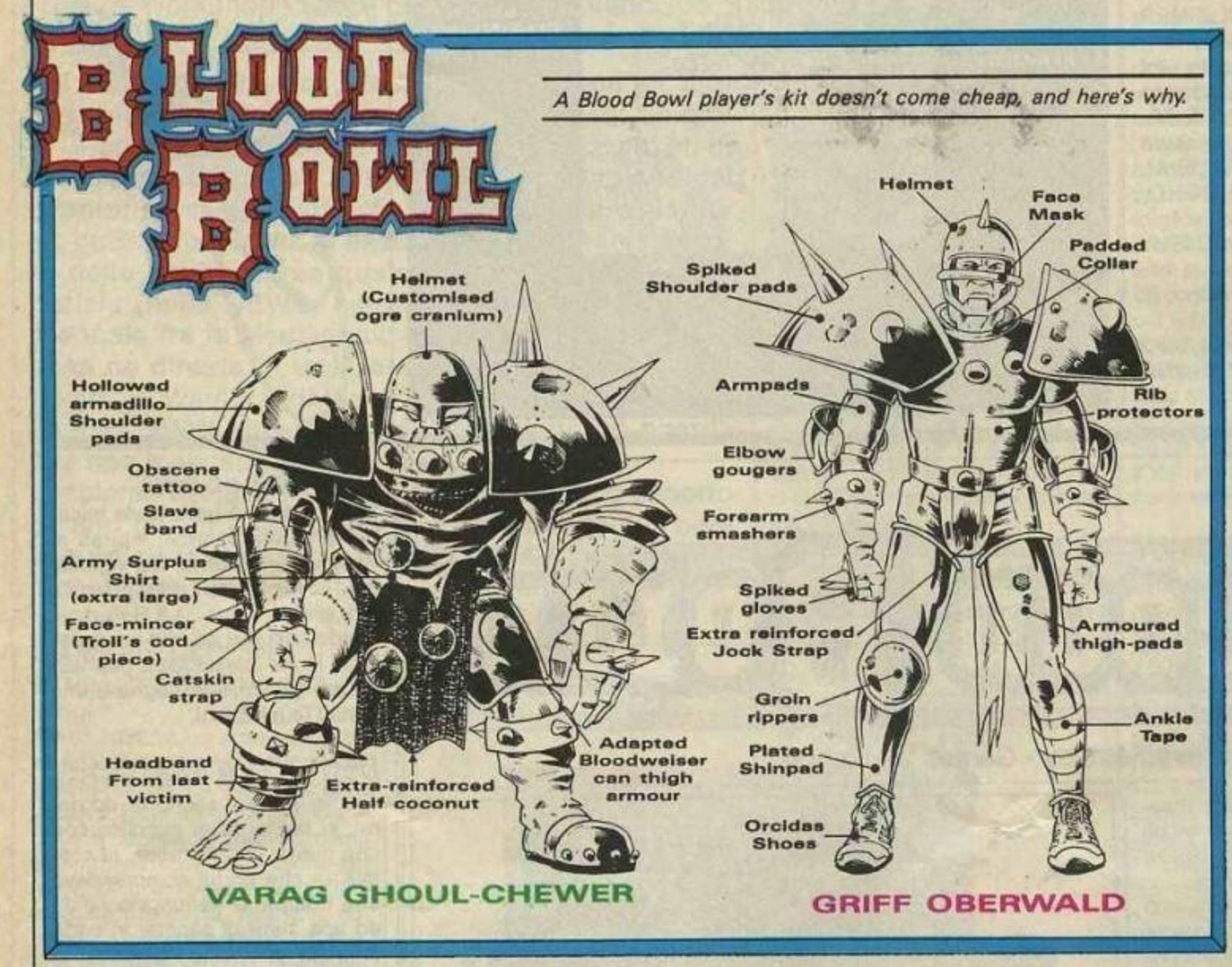
http://www.oldgamesitalia.net/

considerarsi adatte solo ai ragazzini in quanto, grazie ad alcuni accorgimenti approntati nella parte avanzata, è possibile avere un gioco con azioni molto realistiche. Con un sistema di turni e sottofasi è infatti previsto: intercettare, placcare, atterrare ed effettuare lanci più o meno lunghi.

La posizione occupata nella squadra (Lineman, Blocker, etc.) e la razza di appartenenza hanno a questo proposito un ruolo determinante, conducendo a modifiche positive o negative sui tiri di dado.

Grazie infatti alla varietà di razze presenti, il gioco conserva la propria carica di divertimento nel tempo, costringendovi ad impostare ogni partita in maniera diversa a seconda della squadra scelta.

Espansioni ed ampliamenti — solo per i più esigenti — vengono comunque pubblicati con cadenza mensile su White Dwarf (la rivista/fanzine della Games Workshop) dove potete anche ammirare la serie di miniature in piombo dedicate appunto a Blood Bowl.



TIRIAMO LE SOMME:

Blood Bowl è un prodotto ben riuscito, in grado di offrirvi ore di divertimento e che, indubbiamente, attirerà a sé un enorme numero di fans. Il mio suggerimento è quello di organizzare campionati o tornei ad eliminazione tra amici, in modo da sviluppare al meglio la vostra strategia di squadra in funzione delle caratteristiche che contraddistinguono gli avversari che dovrete affrontare.

NEL VIVO DEL GIOCO

(Esempio di Gioco di Base):

[Legenda: — NARRATIVO #REGOLAMENTO]

ORCHI: Occhio Sfregiato

CONTRO

UMANI: Rapinatori di Reikland

— Siamo al terzo turno di gioco. La squadra degli Orchi è all'attacco.

L'Orchetto Urgo muove di un riquadro e tenta di bloccare il giocatore Umano Hibraim.

SI TIRANO 2 DADI: 5+3=8; CONSULTANDO LA 'TABELLA DEI PLACCAGGI' IL RISULTATO E': ENTRAMBI ATTERRATI.

le miniature vengono disposte proni, faccia in giu'.

— un cozzo tremendo... entrambi sono a terra. Sfruttando il fatto che Hibraim non può più intercettare nessuno...

I GIOCATORI ATTERRATI NON HANNO ZONE DI CONTROLLO E NON POSSONO ATTERRARE (TAKLE) GLI AVVERSARI

— N'rurko scatta in avanti, supera la metà campo ed arriva a 2 riquadri dalla zona meta. Giocando il tutto per tutto tenta di portarsi in Touchdown.

ESEGUE DUE MOVIMENTI EXTRA: SI DEVE TIRARE PER DUE VOLTE IL DADO: SE ESCE IL 6 IL GIOCATORE E' INFORTUNATO. VIENE TIRATO UN 3 ED UN 5. OK.

— L'Orco con uno scivolone riesce nel proprio intento. Ora occorre che gli venga lanciata la palla per segnare il punto. Dalle retrovie appare Ryung con la palla in mano.

Avanza per quattro riquadri poi si ferma per non rischiare di essere afferrato. Lancia...

CONTROLLANDO CON IL REGOLO SI MISURA LA DISTANZA: LANCIO LUNGO. SI TIRANO 2 DADI: 6+4=10. CONSULTANDO LA 'TABELLA DEI LANCI'... RIUSCITO!! TOUCHDOWN!!!

— N'Rurko afferra la palla a mezz'aria. La folla esulta, accogliendo questa ennesima vittoria degli Orchi dell'Occhio Sfregiato. HUNGRRRR...

P.S. E VOI RAZZIATORI UMANI avete vinto sui ROZZI ORCHETTI? NO??!! Beh... pazienza. Aspettate comunque il prossimo numero: potrete scontrarvi di nuovo con loro e con altri nei meandri di un castello, e stavolta comunque sono ammesse le armi, la magia e le pozioni magiche... Parlerò infatti di DUNGEON AND DRAGONS e di DUNGEONQUEST... STRAAP...ARGH!! Ridammi la penna Mungk e... possibilmente anche la mano che c'è rimasta attaccata!

Massimo Torriani

http://www.oldgamesitalia.net/

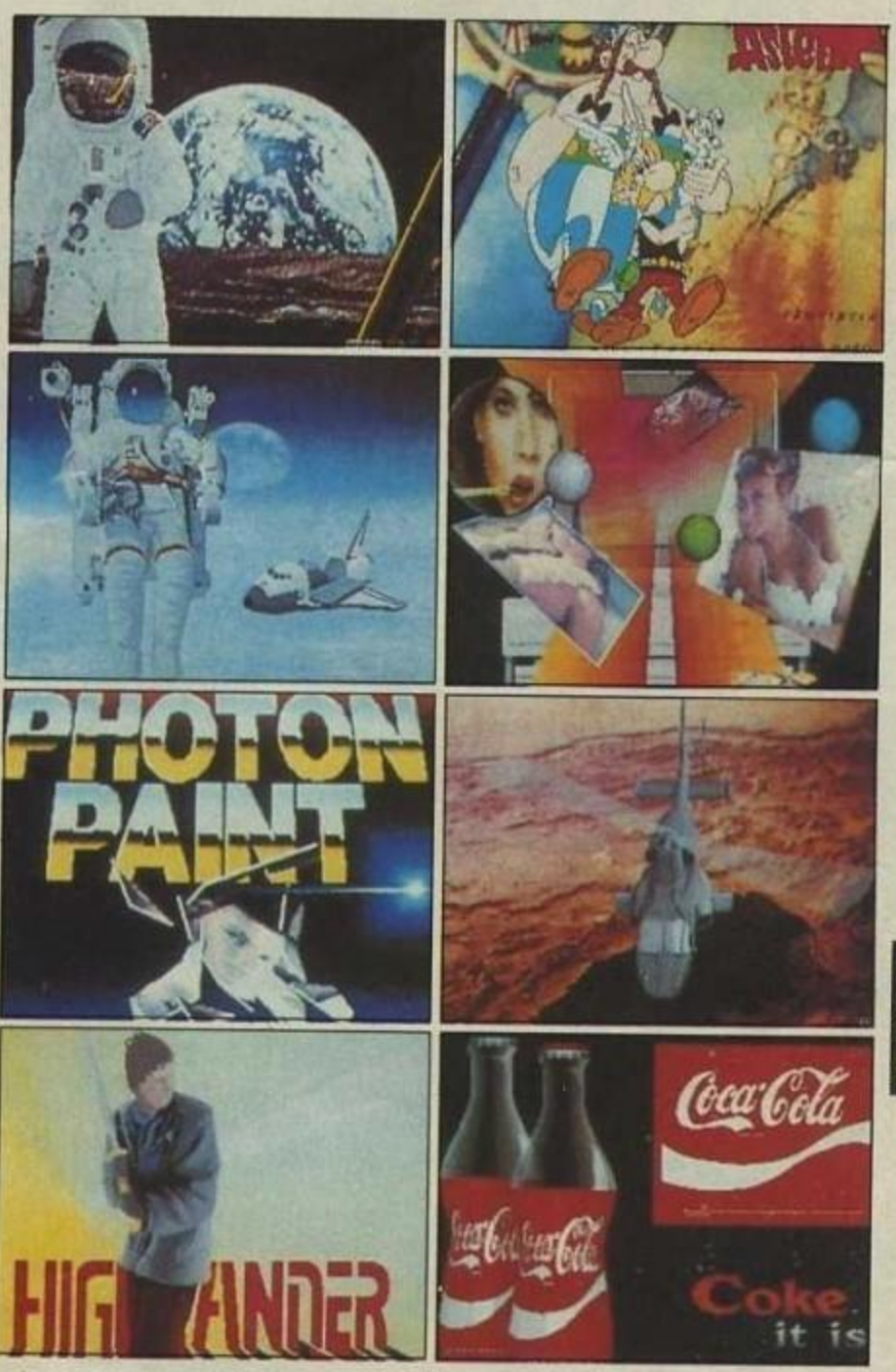
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

- PHOTON PAINT - PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO AL NUOVO INCREDIBILE PREZZO DI L. 74.500!!

NOVITA'

Photon Paint



Disponibile per AMIGA

Microillusions

Distribuito in Italia da:
LEADER Distribuzione via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)
Tel. 0332/21 22 55

L'immagine sbagliata?

A tutti prima o poi è capitato di imbattersi in una automobile troppo corta, in un albero nel posto errato, o in un cielo troppo grigio. Ora, con "Photon Paint" della Microillusions, un nuovo programma grafico rivoluzionario, tutte queste modifiche le puoi fare da te. A seconda delle tue esigenze, puoi modificare una fotografia o una tua immagine così "truccata", e stamparla poi su carta, pellicola e persino su film Polaroid. Photon Paint riesce ad ottenere tutto ciò grazie ad una combinazione tra un programma a 32 colori e un programma HAM, con caratteristiche che in precedenza erano esclusiva di sistemi grafici molto soffisticati.

Caratteristiche

** Operazioni di brush (pennello) molto soffisticate comandate dal mouse che includono twisting (deformazione), adjustable transparencies (regolazioni delle trasparenze) e modificazioni della prospettiva.*

** Rotazione e ridimensionamento.*

** Avvolgimento del pennello attorno ad oggetti tridimensionali, come sfere, coni, cubi, ecc.*

** Possibilità di scegliere la fonte e l'intensità dell'illuminazione.*

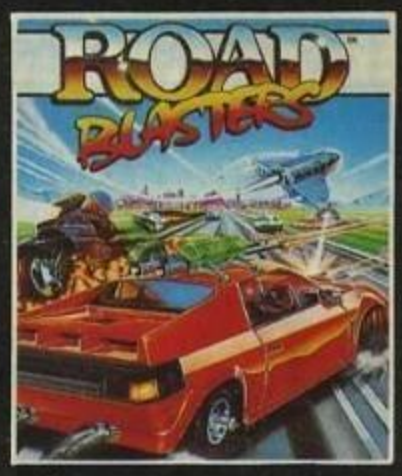
FEATURES

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hai una buona memoria per i nomi?

ROAD BLASTERS™



IMPOSSIBLE MISSION II™

JOAN OF ARC™

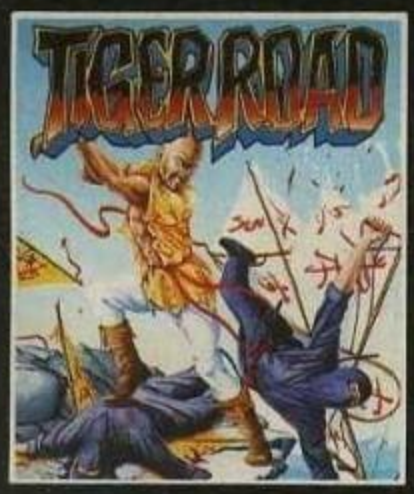
1943™

BIONIC COMMANDO™

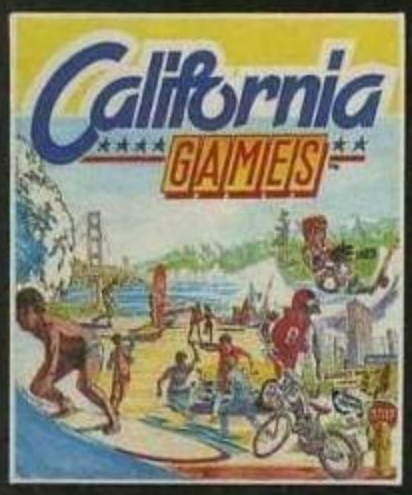
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

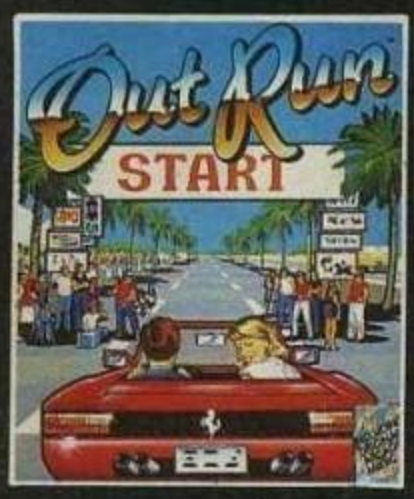


TIGER ROAD™

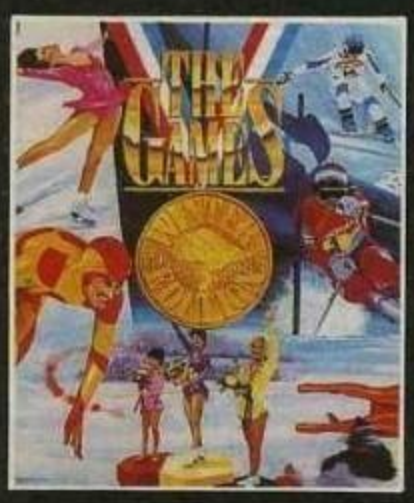


HEROES OF THE LANCE™

CALIFORNIA GAMES™



OUT RUN™



THE GAMES WINTER EDITION™

U.S. GOLD è il nome più grosso nei 16 bit!

U.S. Gold (Italia) Via Mazzina 15 21010 Casciago (Va)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM NEXT MONTH

Se questo numero vi è sembrato migliore del precedente, aspettate a vedere il prossimo! (Che modestia!)
Nelle 84 pagine di TGM riusciremo a mettere tanta di quella roba da far arrossire un annuario, e tanto per darvi un assaggio eccovi qualche anticipazione:

ROBOCOP

Violenza? Quale violenza? A confronto Charles Bronson è una pecorella smarrita! Cosa si nasconde dietro il successo di Robocop? E come è riuscita la Ocean ad accaparrarsene i diritti per farne un gioco? A questa e molte altre domande risponderà Stuart Wynne sulle pagine di TGM N°4.

NERO SU BIANCO

E' il momento della verità: finalmente saranno pubblicate, a caratteri indelebili e con tanto di approvazione ufficiale, tutte le caratteristiche tecniche dei computer e delle console che utilizziamo in redazione. Sarà paglia per il fuoco delle polemiche, oppure farà da 'estintore'?

DOSSIER VIRUS

Tutti ne hanno parlato, tutti ne parlano. Perché noi dovremmo tacere, quando abbiamo tutte le informazioni su questa nuova piaga informatica? Scoprite assieme a noi la natura e i rimedi contro i virus del vostro Amiga, ST, Macintosh, IBM o compatibile.

DENTRO L'UNIVERSO DEI PIRATI

Forse è stato detto tutto, forse no: sapete, ad esempio, che alcune software house di servono dei pirati? Ah, non ve l'aspettavate, vero? E allora seguiteci in questo affascinante servizio sulla piaga N°1 del software (l'altra è il virus, la n°3 sono i recensori... eh, eh!)

IL TRUCCO C'E'...

... e si vede, anche! Per farci perdonare vi abbiamo preparato un piccolo inserto con tanti di quei trucchi da farvi rimpiangere di non aver risolto i giochi che avete!

TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO SAPERE SULLA REDAZIONE...

... ma non avete mai osato chiedere (forse non ve ne fregava neanche): in una prima, storica puntata (ne abbiamo preparato 2456771 in tutto) vi faremo scoprire chi (o cosa) si nasconde nelle buie profondità della redazione (partiamo da quella inglese, non si sa mai).

E LE RECENSIONI? E LE ANTEPRIME? E LE AVVENTURE?

Calma, calma! Non le abbiamo dimenticate, non temete! Sul numero di Dicembre troverete recensioni di giochi, giochi e giochi (ma non solo quelli) e tante di quelle Preview che deciderete di rapinare l'Ufficio Postale più vicino per mettere i soldi da parte...

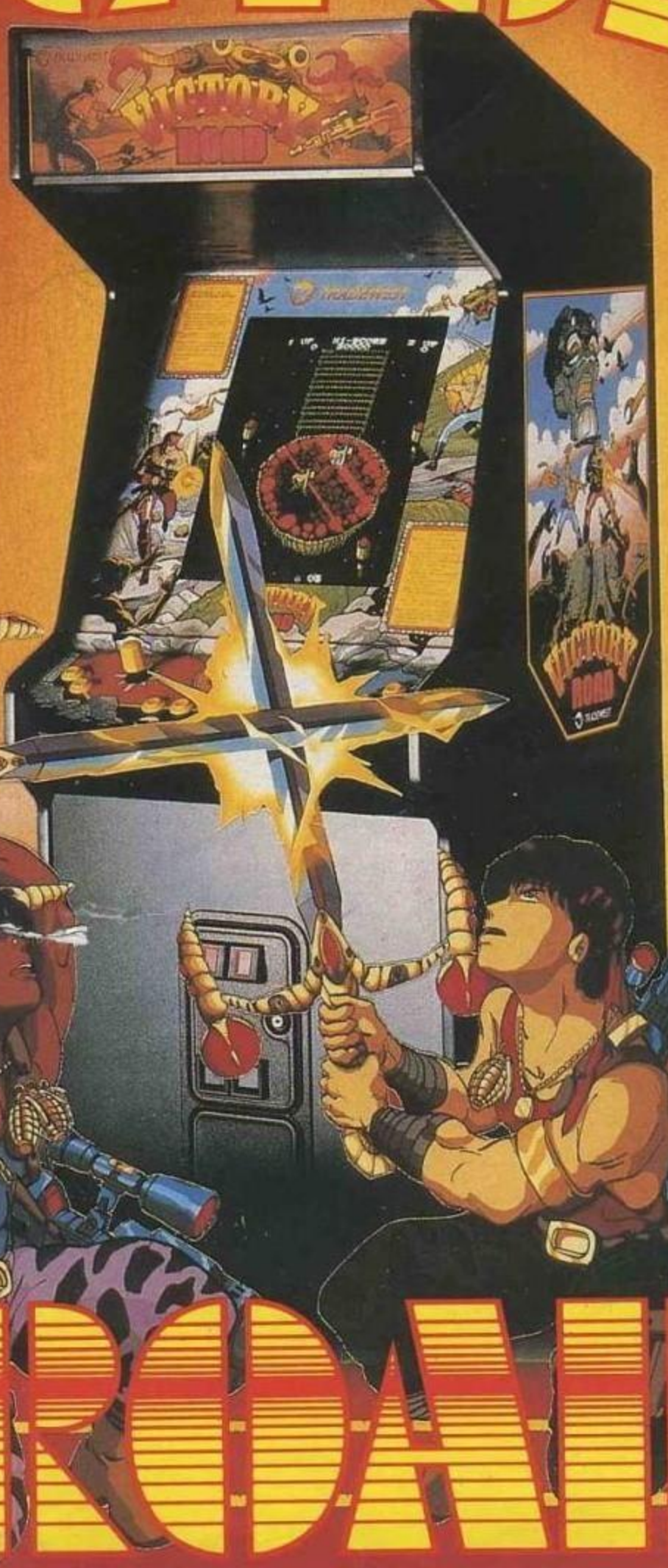
... ma perché state leggendo questa pagina? Avete già finito di leggere tutta la rivista? Noooo! Abbiate pietà...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VICTORY

Nuovo,
sensazionale,
un gioco diverso
con quel qualcosa
di più per ore e ore
di gioco
instancabile



SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
©1985 SNK ELECTRONICS CORP.

IRODAID

Imagine
...the name of the game

C64 CASS. L. 12.000 DISCO L. 15.000
SPECTRUM/AMSTRAD CASS. L. 18.000
ARI ST L. 39.000
AMIGA L. 25.000

Distribuito in Italia da:
LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

1986

IL GIOCO DELL ANNO

GAUNTLET™

"Questo à davvero un gioco stupendo, e non devi perdertelo a tutti i costi!" Zzap 64 – dalla U.S. Gold

1987

IL GIOCO DELL ANNO

Out Run™

"È un gioco ganzo. Provane uno oggi stesso."
Sinclair User dalla U.S. Gold

1988

IL GIOCO DELL ANNO

Thunder Blade™

"Questa à la macchina da guerra più cattiva che abbia mai volato. È il gioco dell'anno che ha preso il Pepsi Challenge" dalla U.S. Gold

CBM 64/128
cassetta
dischetto

Spectrum 48/128K
cassetta
dischetto

U.S. GOLD® SEGA®

Amstrad CPC
cassetta
dischetto

Atari St & PC
dischetto
Amiga dischetto

U.S. Gold (Italia) Via Mazzina 15 21010 Casc

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/